

十年贫富两茫茫
淘宝网商的困境与突围
《生化危机6》
登场角色面面谈
11 月上
本期特惠价
¥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2012年 总第420期
大众软件®
娱 乐 的
刘诗诗 代言人
胡歌 代言人
天龍八部
神兵海域
10月25日·霸气公测
水下战场正式开放！
马上扫码加《天龙八部》微信好友！
马上扫码关注《天龙八部》官方微博！
ISSN 1007-0060
特别策划：Windows 7操作系统功能再挖掘
重磅专题：不止属于传统玩家的2012东京电玩展
新品初评：AMD新一代桌面APU / 三星550P笔记本电脑 / 金士顿V+200固态硬盘 / 微星N650 Power Edition显卡
应用聚焦：五款“国民”7英寸平板电脑对比选购
中国游戏报道：《仙剑奇侠传五前传》系列报道（三）
龙门茶社：《无主之地》系列游戏背景漫谈
在线争锋：浅谈“小游戏”的微创新
极限竞技：iG战队，成熟与丰收的2012
游戏剧场：古剑奇谭·琴心剑魄
DARKSIDERS
本期强档攻略
黑暗血统2
TL.CHANGYOU.COM
Copyright © 2011 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有

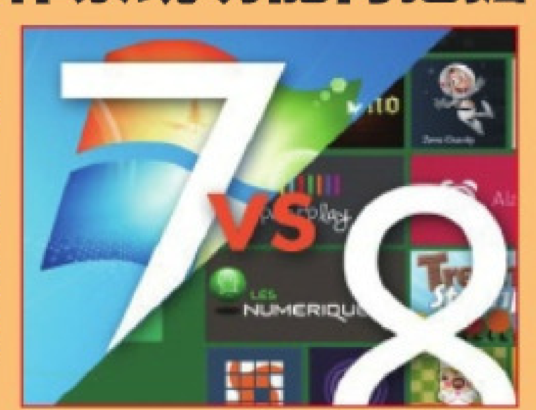

修真世界
XZSJ.11408.COM
再见修仙
壹 人气小说 作者亲自操刀策划
贰 画面为王 媲美客户端级大作
叁 云端技术 读取时间敬请无视
肆 庞大玩法 武器卍解娘宠养成
XZSJ.11408.COM


武动全球
九阴真经全球形象代言人
华山论剑
九阴真经
英雄聚首 新服连开
尊贵特权礼包
上线轻松领取
9yzj0001
惊喜活动，丰厚奖品，敬请关注官方网站：
http://9yin.woniu.com
九阴真经微信
Snail 蜗牛
盛大游戏
双核运营
官方微博：@九阴真经

重点推荐

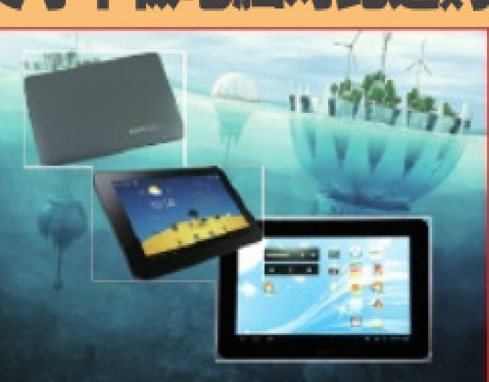
P18 特别策划
Windows 7操作系统功能再挖掘

做为 Windows 7的老用户，你敢说对它的操作已经了若指掌，描述每项功能已经如数家珍了吗？如果还没有这样的自信，那么现在就立刻补习一下吧！



P45 应用聚焦
双核+Android4.0+低价
——五款“国民”7英寸平板电脑对比选购

7英寸左右屏幕的平板电脑逐渐成为新的热点，其实国内品牌在这一尺寸上的努力早已开始，让我们看一看除了昂贵的一线品牌外，市场上还有哪些选择。



P93 攻城略地
黑暗血统2

本作并不是简单地照搬其他同类作品的成功要素，而是在借鉴其他游戏成功要素的同时，也倾注了自己对动作冒险游戏的独到理解。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
江 苏	王文权	河 南	胡 栋
山 东	尤先林	陕 西	赵思琪
甘 肃	刘芸镜	北 京	齐 鸣
山 西	吴国强	上 海	彭国栋
河 北	杜振宇	内蒙古	蒋 舟
宁 夏	夏文志	湖 北	江 浩
福 建	王 明	上 海	李思明
广 东	刘晓鱼	湖 南	杜鹏宇
北 京	周 明	北 京	乔仁苗
上 海	王 佳	上 海	乐 琳



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 郑弢
本期责编 韩大治
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年11月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

责编手记



十一长假一过，马上就感觉到了白昼的短暂，以往阳光灿烂的回家路如今已是灰蒙蒙雾昭昭，目送着美编MM在下班后义无反顾地走向未知的前路，左手不禁感叹……“美编MM踢得好疼”，既然不敢走了，不如回来继续排版吧。

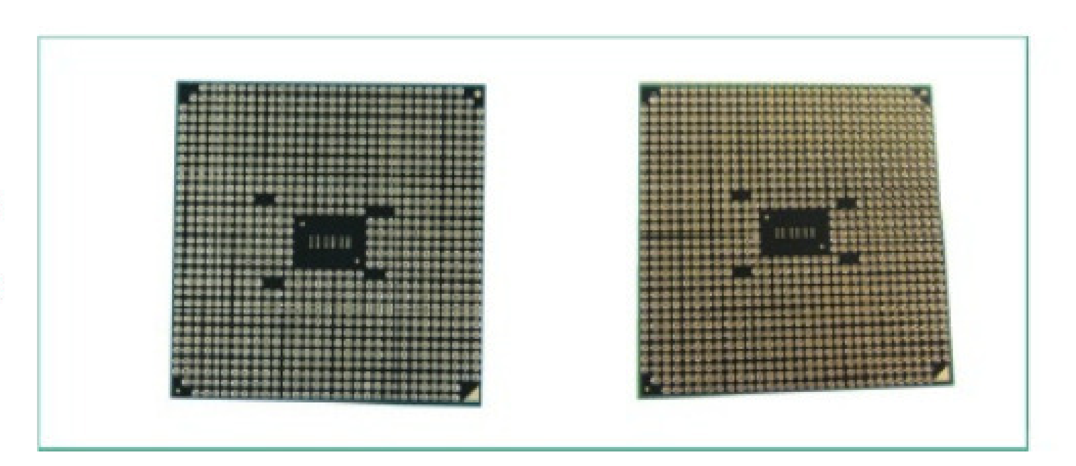
好吧，事实是，美编MM不得不继续坐在电脑前看那些感觉完全没营养的网文，好等左手完成自己的责编手记，并追讨所有小编的目录，可是本责编和众小编们长假中放飞的心都不知飞到了哪里，大概因为高速堵车太严重所以还没回来，全都一副心不在焉的样子，直到……

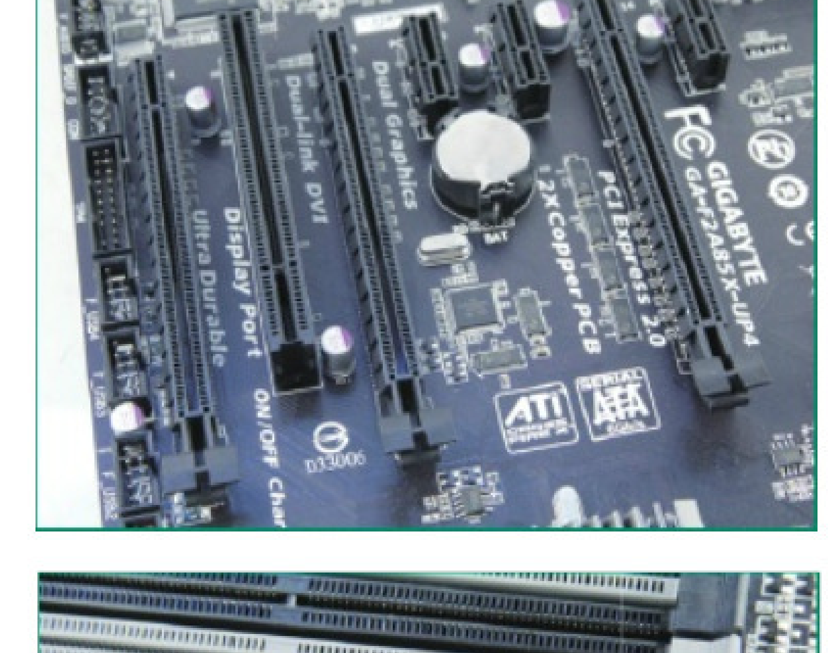
“饭来了，开饭开饭！”随着本责编的一声呼唤，原本昏昏欲睡或者傻盯着屏幕的小编们一下子都来了精神。“交出目录有饭吃，不交目录看着吃！”，本责编施展绝技“肉山”，严严实实地堵在饭厅的门口。半小时后，随着大家的抢菜、扒饭和对饭菜满意的赞叹声，本责编也终于得到了所有栏目的目录，共和国第64年的第一个出片日就这样平稳地度过了。除了美编MM看着更加漆黑寒冷的回家路……

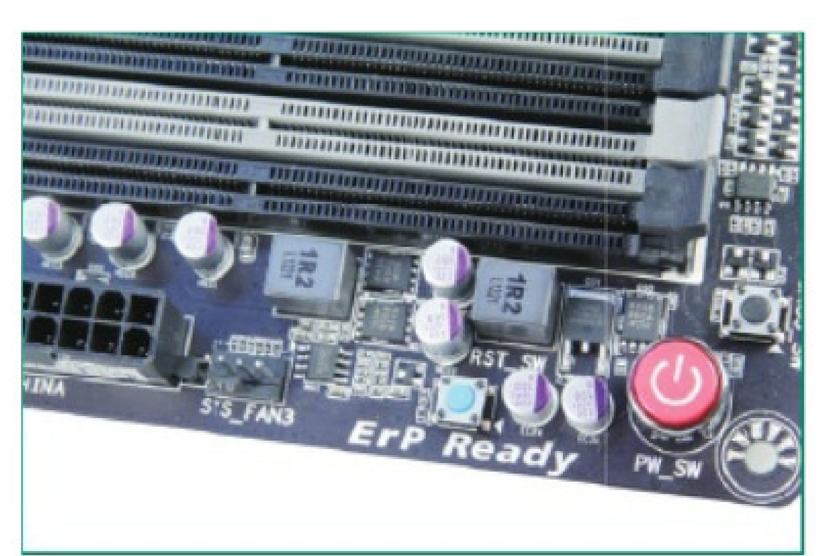
本期责编：魔之左手

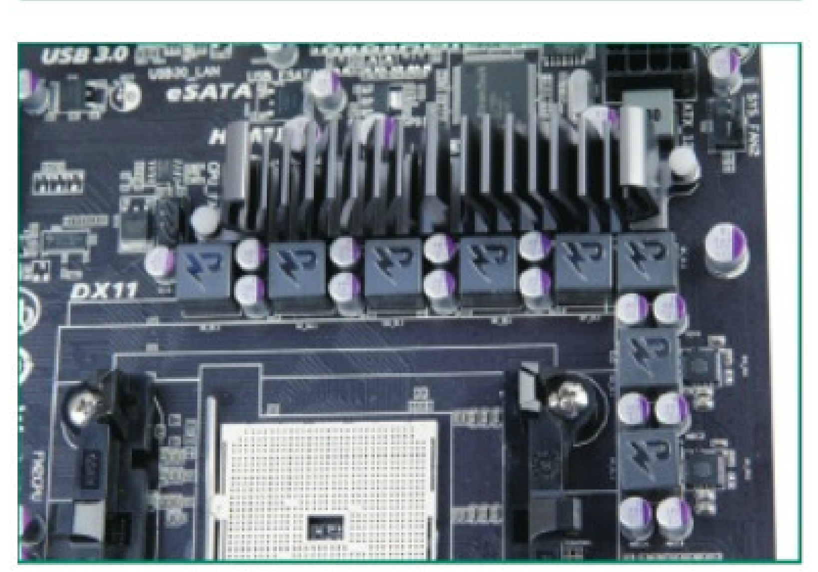
融合新高度
AMD新一代桌面APU

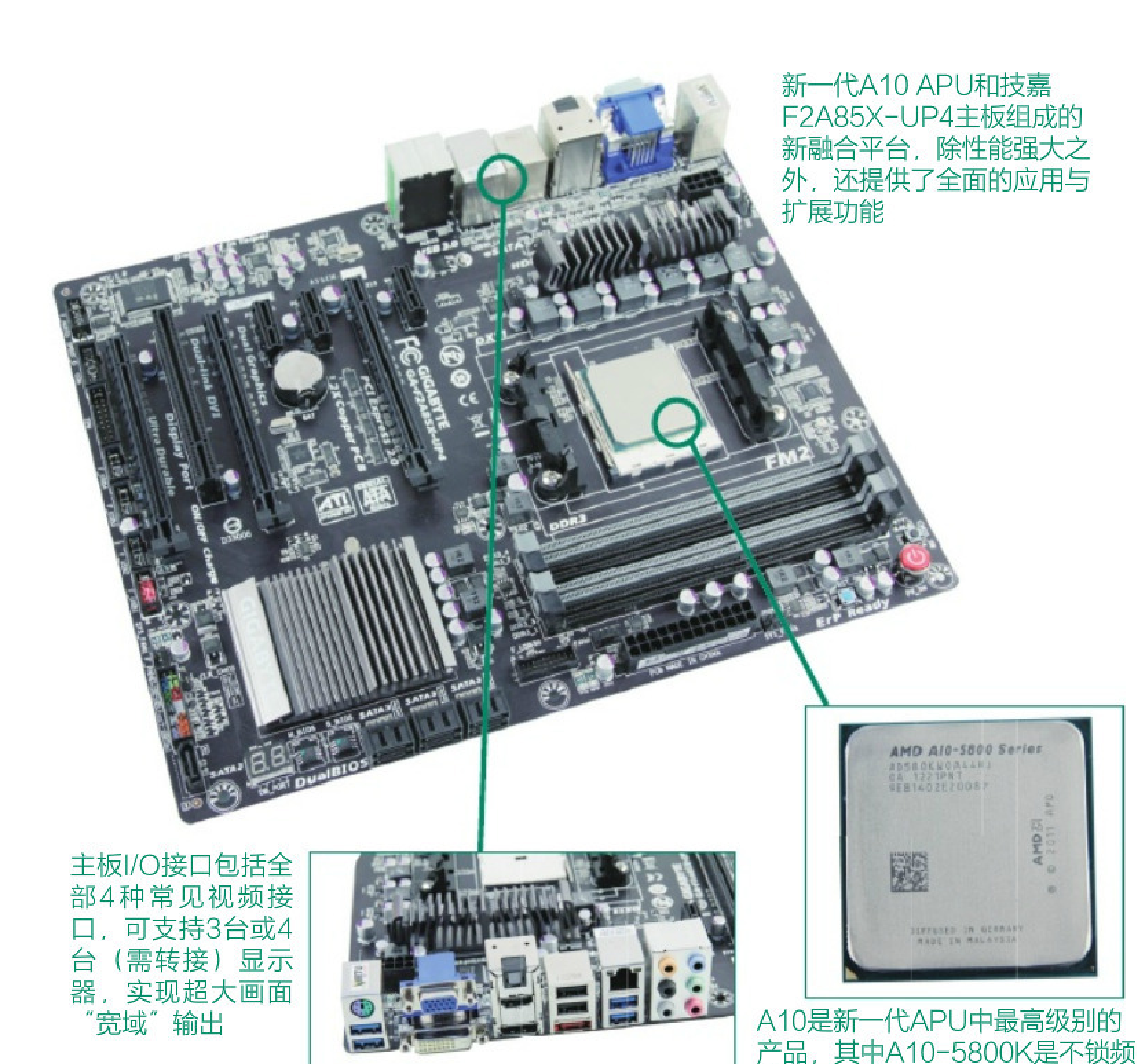
■晶合实验室 魔之左手


新一代APU采用FM2接口（左），针脚排布与上一代的FM1接口（右）有一些差别，无法通用，好消息是FM2将是一个生命周期较长的接口，明年的新型APU甚至是后年的产品都将使用这一接口



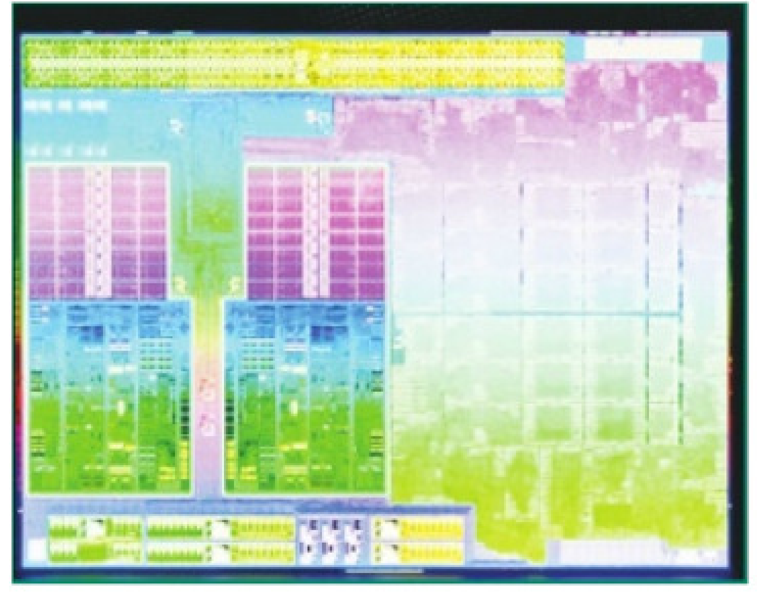


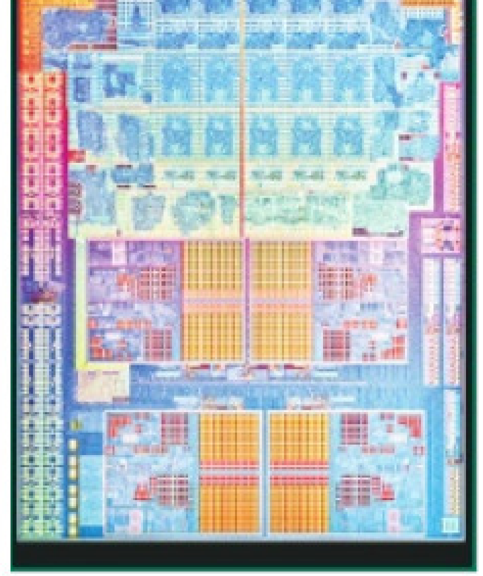

A85X的规格与A75相似，只是SATA 3.0接口增加为8个，并支持RAID 5技术，不过因为市场定位的差异，A85X主板的配置和价位都将高于常见A75主板，例如技嘉的A85X主板与本品牌A75主板相比，在显卡交火能力、板载按键、板载元件档次、视频输出能力等方面就更为出色


新一代A10 APU和技嘉F2A85X-UP4主板组成的新融合平台，除性能强大之外，还提供了全面的应用与扩展功能

主板I/O接口包括全部4种常见视频接口，可支持3台或4台（需转接）显示器，实现超大画面“宽域”输出

A10是新一代APU中最高级别的产品，其中A10-5800K是不锁频的型号，即AMD的黑盒产品，拥有出色的超频能力




新一代APU（左）核心和旧产品（右）相比，处理器核心、缓存等部分都有明显差别

不知不觉，AMD的融合概念新产品——APU已经推出了一年多的时间，用户与厂商都已经很习惯这种同时带有强大3D性能和通用计算能力的产品，使用APU的台式与笔记本电脑，以及DIY作品在市场上琳琅满目。第一代APU基本完成了最初的市场规划，成为中端市场的重要力量，并与更高端的FX处理器、更低端的速龙处理器合作，构成了较全面的市场布局。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： AMD
上市状态： 已上市
参考价格： 55～122美元
附件： 无
咨询电话： 400-898-5643（技术支持）
推荐用户： 中端游戏玩家，追求性价比的DIYer
相似产品： 暂无

处理器和综合性能			
项目	设置/项目	A10-5800K	酷睿i5-3450
PCMark Vantage	PCMark总分	15153	9696
PCMark7	PCMark总分	4056	3484
Windows体验指数	处理器	7.3	7.7
	内存	7.4	7.7
	图形	6.9	5.1
	游戏图形	6.9	6.3
CINEBENCH 11.5	CPU	3.30pts	5.51pts
Fritz Chess Benchmark	4线程	6880千步/秒	11185千步/秒
wPrim*	4线程	550.167秒	312.389秒
注*：此项目得分数字越低越好，其他均为越高越好			

3D游戏性能			
项目	设置/项目	A10-5800K	酷睿i7-3770K
3DMark Vantage	Performance总分	P6113	P4187
	GPU	5361	3265
3DMark11	Entry总分	E2686	E1482
潜行者COP	1280×720默认画质，白天场景	78.8fps	42.9fps
	1920×1080默认画质，白天场景	49.3fps	27.3fps
生化危机5	1280×720默认画质	77.5fps	54.1fps
	1920×1080默认画质	44.1fps	28.7fps
失落星球2	1280×720默认画质	21.3fps	17.7fps
街霸4	1280×720默认画质	116.61fps	84.08fps
	1920×1080最高设置	68.39fps	48.96fps
Heaven Benchmark 3.0	1280×720默认画质	35.0fps	13.6fps
CINEBENCH 11.5	OpenGL	39.14fps	21.41fps

其实在我们之前的一些专题和评测中，大家应该发现新一代APU已悄悄走到我们身边。与第一代相同，新一代APU首先在出现在笔记本平台上，如今更强大的台式机APU也在金秋降临。

与我们已介绍过的笔记本版本一样，新一代桌面APU从处理器核心到内置独显核心都有了巨大改变，处理器部分采用“Piledriver（打桩机）”核心，继承了推土机核心的超高频率和灵活多核架构，且效率有明显提升。

新一代APU的独显核心则升级为VLIW 4架构的Radeon HD 7000系列，其中A10-5800K配置的Radeon HD 7660D拥有384个流处理器。它们虽不是最新的GCN核心，但效率明显高于上一代的Radeon HD 6000显示核心。除3D性能外，新一代APU融合的独显核心还提供了新的UVD和AMD视频转换加速器（AVC），可对视频编码进行硬件加速，只需配合主板就能提供多显示器（宽域）输出能力及和Radeon HD 6570/6670配合的多显卡交火功能。

在售价和性能定位上，AMD APU主要负责对抗酷睿i3/i5，本次的测试样品A10-5800K就与酷睿i5-3450相对应，因此我们也对酷睿i5-3450+Z77平台进行了简单的对比测试。两个平台的内存分别为APU标定的DDR3 1866和第三代智能酷睿需求的DDR3 1600，其他软硬件配置完全一致。操作系统为64位Windows 7中文版+SP1，安装最新驱动程序。

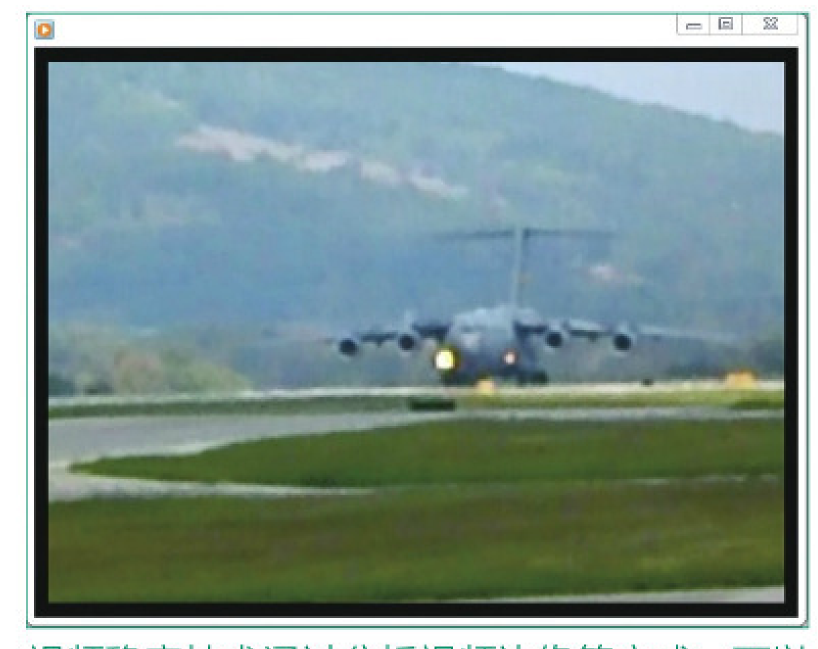
在测试中AMD A10-5800K的数学计算能力与上代产品相比有了显著提升，但部分测试结果不及酷睿i5-3450。不过在3D游戏测试中形势完全逆转，A10-5800K配置的独显核心可在720p分辨率和中等画质下保证大型DirectX 10 3D游戏的流畅运行，类似设置下高端DirectX 11游戏也可获得20～40fps的帧速，性能远超酷睿i5-3450的HD 2500核芯显卡，甚至明显超过高端酷睿i7-3770K内置的HD 4000。从Windows体验指数和PCMark测试结果看，A10-5800K的性能平衡性也更出色一些。

总结：

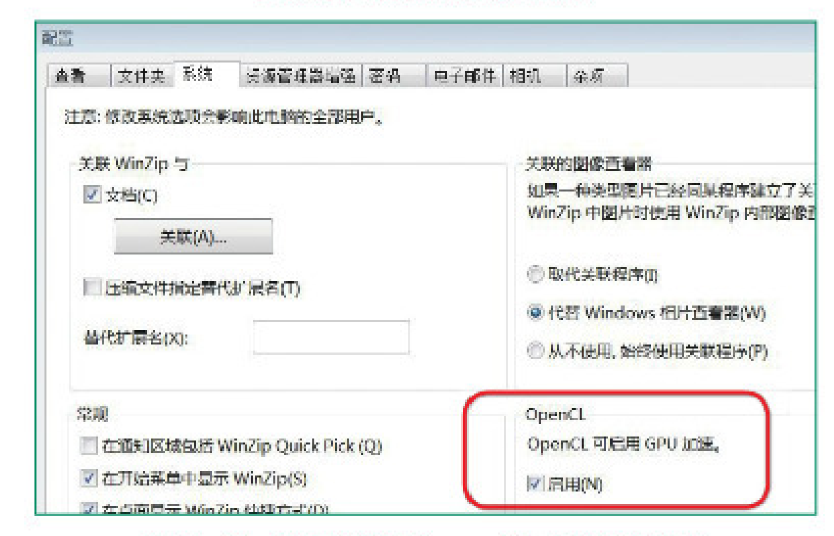
作为AMD中端市场的新军，新一代APU不仅提供了平衡而强大的性能，而且还拥有出色的功耗表现，标称TDP 100W的A10-5800K在桌面操作时的平台总功耗仅有44W，满载运行也只有127W，和生产工艺更先进、标称功率更低的对手相比差别很小，低负载操作时的功耗甚至低于对手平台。A10-5800K还有更大的潜力，不仅可超频到6GHz以上，我们用更高频的DDR3 2133内存与其配合也可获得明显的性能提升，而对手平台不支持超频，而且在内存频率超过DDR3 1600后几乎没有任何性能提升。新一代APU在OpenCL异构计算方面仍保持了明显优势，除HC Mark测试软件外，WinZip、暴风影音、IE9等软件也进行了优化，可提供更高的处理速度和更好的使用感受，如视频稳定功能等。



新一代APU的智能超频3.0技术支持处理器和GPU核心分别超频，A10-5800K的CPU频率可以根据负载自动提升至高达4.2GHz



视频稳定技术通过分析视频边缘等方式，可以将抖动严重的视频变得相当稳定，是手持设备拍摄长焦视频的福音



WinZip提供的OpenCL加速选项

随心游戏
三星550P7C-S02笔记本电脑

■晶合实验室 魔之左手




较特殊的尾部和转轴设计


底面后部带有很少见的低音炮，与键盘面的JBL扬声器配合，可提供更优质的声音


光驱、硬盘、内存升级时只需打开一个底面盖板即可

在各种轻薄笔记本吸引着用户关注的同时，游戏型笔记本其实也是很多用户的选择，特别是大量从台式机转向笔记本的用户和游戏玩家。这些用户对笔记本的便携性要求并不是很高，但对包括显示器尺寸和分辨率、键盘在内的各项功能和性能有很高要求。在这一市场中，我们比较熟悉的是戴尔和华硕的游戏笔记本，其实其他厂商也有一些性价比很高的产品，例如三星推出的NP550C7P。

NP550C7P是一款拥有17.3英寸全高清屏幕的高配置笔记本，但设计与近期三星的一贯风格类似，拥有银色上壳和键盘面，其下沉式屏幕转轴配合略带上反角的圆润尾部，带来了较大的屏幕开启角度和屏幕下空间，可用来布置大面积的高品质JBL扬声器。与轻薄型产品不同，它采用较方正的造型，侧面接近垂直，外形显得简洁而大方。

为了能够最大限度替代台式机，这款产品还提供了较好的输入设计，拥有数字小键盘和与主键盘区分离的方向键。其触摸板面积较大，使用触感更清晰的独立按键设计，两侧面板带有凹点，既是作为掌托的防滑设计，也有利于用户凭借触觉迅速寻找表面光滑的触摸板。另外它还有较多的USB


蓝光刻录机也是配置的亮点之一

主要配置

项目	参数
处理器	Intel第三代智能酷睿i7-3610QM@2.3GHz，睿频3.3GHz
内存	4GB DDR3 1333（单通道）
显示屏	17.3英寸（分辨率1920×1080）
硬盘	1TB （5400rpm）
显卡	NVIDIA GeForce GT 650M+Intel HD Graphics 4000核芯显卡
无线连接	802.11b/g/n，蓝牙4.0
光驱	蓝光刻录机
接口及扩展	USB 3.0×2，USB 2.0×2，HDMI，VGA，千兆以太网，耳机，麦克风接口，多合一读卡器
输入设备	全尺寸键盘，带数字小键盘，多点触控板
摄像头	130万像素摄像头
重量	3.02kg，旅行重量3.46kg
操作系统	64位Windows 7家庭高级版

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



这是一个性能强大、功能全面的娱乐与办公平台，价格与同等配置的一体机甚至台式机相近，是桌面系统的强力替补。

炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★★☆
性价比： ★★★★☆

厂商： 三星（Samsung）
上市状态： 已上市
参考价格： 8000元
附件： 充电器、说明书等
咨询电话： 400-810-5858（服务热线）
推荐用户： 中端游戏玩家、台式机替代用户
相似产品： 戴尔Inspiron灵越17R Turbo、华硕N76YI361VZ-SL等等

测试成绩表		
项目	子项	得分
PCMark 7	PCMark	2496
3DMark Vantage（Performance）	总分	P8956
	GPU	7515
Windows 7体验指数	处理器	7.6
	内存	5.9
	图形	5.3
	主硬盘	5.9
	游戏图形	6.9
3DMark 11	总分	E3849
CINEBench11.5	OpenGL	42.88fps
	CPU	6.26fps
Fritz Chess Mark	4线程	11630千步/秒
wPrime	1024M	382.468秒*
Battery Eater 05续航时间	高性能状态	1小时49分
Heaven Benchmark	1366×768默认画质	44.3fps
	1920×1080默认画质	25.6fps
街霸4	1280×720默认画质	162.29fps
	1920×1080 4×AA最高画质	69.89fps
潜行者——cop白天	1280×720默认画质	136.5fps
	1920×1080默认画质	80.4fps
待机时间	休眠	20天左右
	睡眠	7天左右
启动时间	休眠恢复	20.12秒*
	睡眠唤醒	6.69秒*
注*：此项得分越低越好，无标注项目为越高越好		

接口、双视频输出接口、方便的升级舱口、带有低音炮的音频配置等，拥有比普通笔记本更强的应用和升级能力，蓝光光驱的配置甚至超过了大多数同价位台式机。

在测试中我们使用其自带操作系统，保留所有自带软件，仅关闭实时杀毒，以免干扰测试软件的运行。在全速运行时其发热量相当可观，室温27℃时，排风口处温度达到了60℃以上，不过其散热效率相当好，紧靠散热口的底面左侧温度为44℃，键盘面最左侧只有40℃，键盘区温度全部低于38℃，最右侧甚至仅有28℃左右。从温度分布看来，它并不适合直接放在膝上进行长时间高负载的运行，但在桌面上长时间玩游戏后，键盘面也并不会感到烫手。

从测试结果看，三星NP550C7P上的第三代智能酷睿i7带来了强大的办公与视频性能，GeForce GT 650M则不仅可用1920×1080全高清分辨率和最高画质玩常见3D网游和单机DX9/10游戏，还可以1280×720高清分辨率和中等画质较流畅地玩《战地3》等较新的大型3D游戏。

其待机能力较好，平时可直接合盖让其进入睡眠或休眠模式，既可随身携带，也可保证使用时较快启动。从Windows 7体验指数看，它的内存配置略显保守，如升级为8GB双通道，可获得一定的性能提升。

高性价比之选
金士顿SSDNow V+200固态硬盘
■晶合实验室 魔之左手





容量价格比最高的固态硬盘之一，性能也相当不错。

炫目度：★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：金士顿（Kingston）
上市状态：已上市
参考价格：639元（120GB）
附件：无
咨询电话：800-810-1972（技术支持）
推荐用户：追求更强磁盘能力或安全性的DIY、笔记本电脑用户
相似产品：三星、OCZ、威刚等品牌SSD

金士顿SSDNow V+200固态硬盘是目前其面向消费级市场的主打产品，拥有SATA3接口、超薄设计、更新的处理器和NAND芯片、更高的数据可靠性和安全性，当然还有更高的读写速度。

V+200固态硬盘提供了从60GB到480GB的多种容量，可满足不同用户的需求，对追求轻薄的用户，它还提供了60GB和120GB容量的7mm薄型产品（SVP200S37A），重量仅有92g。我们的测试样品为标准120GB型号，厚度约为9.5mm，重量104g。它采用金属外壳，标准2.5英寸硬盘尺寸，可通过支架适应3.5英寸插槽。其标称读写速度为535MB/s和480MB/s（使用SATA3接口），最高抗震强度20G/2.17G（非操作中/操作中），平均无故障时间达到100万小时，读写功耗1.795W/2.065W。

我们的测试采用支持原生SATA3接口的技嘉A75M主板，操作系统为Windows 7中文64位版+SP1，安装芯片组最新驱动程序。在实际测试中，其最高读写速度分别达到320MB/s和420MB/s，写入速度相当突出。



魔术双风扇
微星N650 Power Edition显卡

■晶合实验室 魔之左手



作为NVIDIA开普勒（Kepler）核心目前最低端的产品，GeForce GTX 650/GT 640（GK107核心）显卡的售价已低于千元，成为中低端市场的新生力量。而在AMD与Intel处理器内置显示单元日益强大，已经威胁到低端显卡生存的今天，它们更将成为中端市场的第一道防线，微星N650 Power Edition便是这样一款显卡。

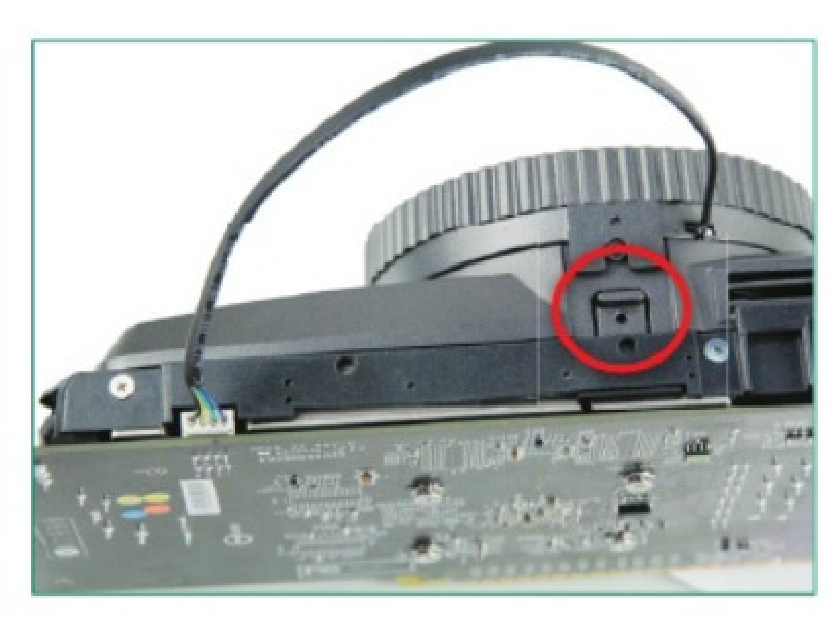
N650 Power Edition采用GeForce GTX 650芯片，内置384个CUDA核心，核心频率略高于公版，为1124MHz。它配置1GB GDDR5显存，显存位宽128bit，等效频率5GHz（1250MHz×4）。尽管被定义为性能较强的“GTX”系列，这款产品更像是加强版的GT 640，只是显存类型升级和运行频率提升，因此同样不支持SLI多显卡技术，输出接口只有mini HDMI和双DVI。

就设计目标来说，微星N650 Power Edition不仅希望在性能上表现得更强，还想为用户呈现与集成独显核心/核芯显卡完全不同的使用感受。它采用大直径散热风扇、半封闭散热系统、一体式散热片设计，似乎平淡无奇，但使用附赠的风扇和特别设计的散热通道，我们可将它变换成两种双风扇配置，设计相当巧妙。

双风扇有利于显卡更稳定地运行，也为超频提供了更好的条件，此外该显卡还可进行GPU/Memory/板卡PLL电压调整，使用多相供电电路，并采用第三代军规用料，都让超频更加稳定。微星的Afterburner超频软件不仅可进行超频设置，而且可对温度、电压等项目进行监控，如对系统状态很满意，还可通过配套的Kombustor软件直接将参数录入BIOS中，今后无需设置就可使用相应频率。



堆叠或并列的双风扇方式可任意选择



散热器盖板上下各有一个卡榫，按下后即可向后滑动，为并列风扇提供空间，附加风扇插座采用4针接口，也可进行转速监控与调整

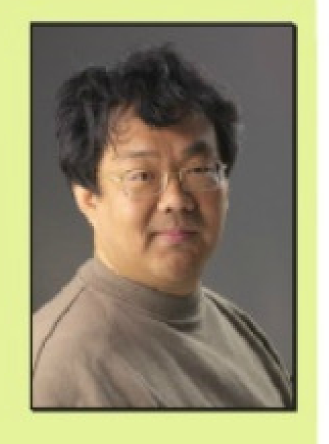


Afterburner可随时超频并监控显卡运行状态

在实际测试中，我们采用AMD A10-5800K处理器和A85X主板，安装双通道8GB金士顿DDR3 2400内存、希捷Barracuda 1TB硬盘。操作系统为64位中文Windows 7旗舰版+SP1，安装主板和显卡最新驱动程序。

从测试结果看，这款产品可在全高





这款显卡拥有较好的3D游戏能力和超频潜力，远超目前处理器集成显示的核心，可提供完全不同的使用感受。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商： 微星（MSI）
上市状态： 已上市
参考价格： 899元
附件： 备用风扇、HDMI转接口、转接线、说明书、驱动盘等
咨询电话： 010-51905790（北京地区咨询）
推荐用户： 中端游戏玩家，资深DIYer
相似产品： 七彩虹iGame650烈焰战神、索泰GTX650-1GD5雷霆版等

项目	子项（设置）	微星N650 Power Edition
3DMark11	总分（Entry）	E4492
	总分（Performance）	P3032
3DMark Vantage	总分（High）	H8576
	GPU（High）	8302
生化危机5	1920×1080 最高画质	58fps
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080默认画质	40.6fps
潜行者COP	白天（1920×1080最高画质，SSOA默认设置）	69.2fps
失落星球2	1920×1080默认画质	30.9fps
	1280×720默认画质	50.9fps
Furmark	单风扇	57℃
	堆叠双风扇	54℃
	并列双风扇	53℃

清和较高画质下很流畅地运行各种DirectX 10大作，大部分DirectX 11游戏在全高清分辨率和中等画质下，也达到了基本可玩的帧速，720p分辨率下更是相当流畅，相比A10-5800K中搭载的目前处理器最强独显核心，其3D游戏性能要明显高出很多。

在测试中它的大直径风扇安静而高效，可让显卡在较低温度下运行，两种双风扇模式对运行温度的控制能力类似，用户可根据自己机箱的情况选择厚度增加的堆叠式或长度增加的并列式安装，采用双风扇方式噪声略有增加，但基本淹没在处理器和电源风扇噪声下。在全速运行时这款显卡的功耗大约为90W，与对手同档次产品相近。P

四核平民化

天语大黄蜂Ⅱ四核勇气版手机

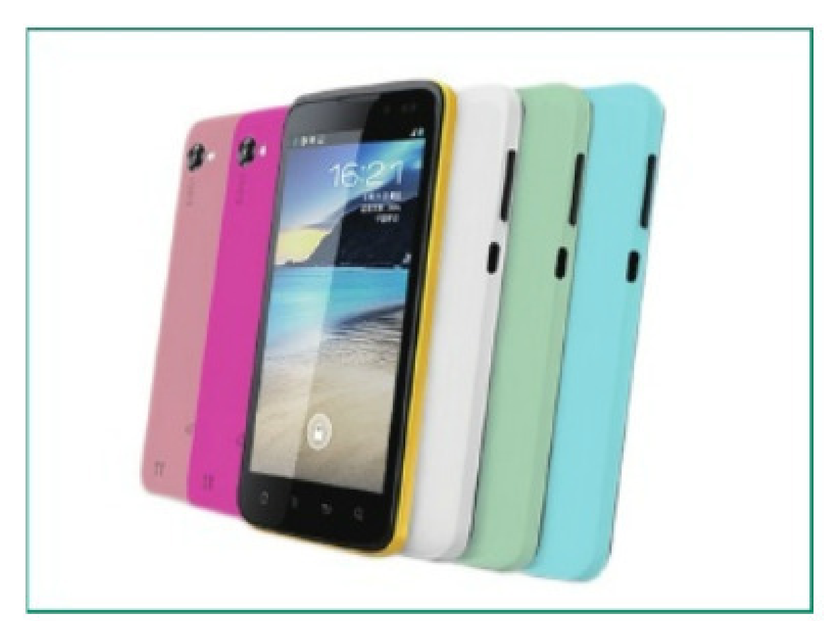
■晶合实验室 魔之左手

国产手机品牌的旗舰级产品已经全面四核化，而且一些品牌也开始逐渐将四核处理器引入中端产品，其中的先行者就是天语大黄蜂Ⅱ四核勇气版。

从硬件配置上看，大黄蜂Ⅱ四核勇气版就像是大黄蜂Ⅱ的低端版，仍采用1.5GHz Tegra 3处理器、1GB内存、Android 4操作系统、4.5英寸5点触摸屏等配置。其减配项目主要是内置存储容量降为4GB、屏幕分辨率降低为960×540（qHD），前后摄像头也采用更主流的30万像素和500万像素。

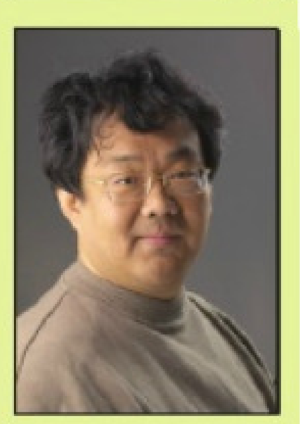
四核勇气版的正面设计与大黄蜂Ⅱ相似，同样采用整体玻璃与窄边设计，底部带有4个触摸式按键。不过从侧面和后面看，会发现大黄蜂Ⅱ四核勇气版的外形和内部设计都有了较大改动，后盖采用类似天语大黄蜂与小黄蜂手机的多种“冰淇淋”色，且拆装方便，但厚度也因此微增到10.4mm，重量达164g。

在安兔兔和象限测试中，四核勇气版的得分都略微超越了大黄蜂Ⅱ，总分达到11628和4784（性能优先模式），1800mAh电池可提供1天半左右的正常使用时间（均衡模式）。随机软件和功能上，四核勇气版也与大黄蜂Ⅱ基本一致。P


有多种活泼鲜艳的背盖可选


SIM卡插槽位于电池仓旁，并提供了可支持最高32GB容量的Micro SD卡插槽





个性化的外形、强大的性能，以及诱人的价格，让大黄蜂Ⅱ四核勇气版成为市场中性价比最突出的产品之一。

炫目度： ★★★★

口水度： ★★★★

性价比： ★★★★☆

厂商： 天语（k-touch）

上市状态： 已上市

参考价格： 1499元

附件： 充电器、充电/数据线、说明书等

咨询电话： 400-700-6998（咨询热线）

推荐用户： 追求高性能和高性价比的年轻时尚用户

相似产品： 小米M2、天语大黄蜂Ⅱ V8等

十年贫富网茫茫

——淘宝网商的困境与突围

■本刊编辑部 一丝blue

创富神话的开始

曾几何时，网络购物还只是存在于IT大佬们口头的一个新奇概念，虽然听起来风景独好，但是对于普通老百姓来说却是看不到的风景，吃不到的大饼，似乎永远都不会和自己的日常生活有所瓜葛。然而不知道从什么时候开始，这个如皓月般遥不可及的概念已悄然送来温情的秋波，在不知不觉间改变了我们的消费习惯，直至开始影响我们的生活方式。如今，单位每日的点名签到都被快递员取代已经不再是IT公司的专利，上网购物也早已不为年轻女性独享，网购的种类更是从传统的3C数码电子产品一跃而扩展到了生活的方方面面，而节节攀升的网购成交数据更是抓住了无数资本家与创业者的目光，以至于“网商”这个原先专指互联网服务商的名词也在悄然间改变了词义，转而变成了对新兴电子商务淘金者最好的注脚。

网商的定义最早由阿里巴巴在2004年首届中国网商大会上提出。那时的电子商务还是个新鲜事物，墙内开花墙外香的阿里巴巴并不为太多的人所熟知，刚满一岁的淘宝网也还处于嗷嗷待哺的阶段，然而若我们翻出2004年阿里巴巴评选出来的十大网商名单便会发现，网商的创富神话在那时就已经开始了。



2004年的十大网商组成了当年的一道风景线

身带残疾的李春根便是当年的明星创业者之一。李春根走过的路其实与许多人并没有太多区别，唯一不同的是他的路上多了一根支撑腿脚的拐杖。而悄然兴起的互联网无疑成

为他创业路上的另一根拐杖，帮助他足不出户找到客户拿到定单，最终依靠小小的气球生意完成了人生的又一次飞跃。在当年被评为十大网商之后，一篇《放飞梦想的残障人士》的报道令李春根的故事感动了无数人。当然除了李春根之外，那时还有做食品贸易的刁鹏，做网上玩具销售的何彬与丁楠，以及专注于商贸领域的赵银柱等等。这些不同行业、不同领域的“李春根”们组成了一道亮丽的网商风景线，以实际行动诠释出这一新兴行业的生命力。既然当年的鲁冠球能够依靠万向节这样的小零件成就自己的事业，那么如今的李春根们也可以仅凭利润几分钱的小气球创造可观的财富。

中国的创业者们似乎从来都是这样的务实，即使搭上互联网的快车也没有让他们变得心浮气躁，他们从小处着手的耐心和勇于挑战新事物的冲劲无不鼓舞着后来者，所以马云要说：“一件事件你只要有四成的把握就要去做了，不然机会就不再是机会。”在2004年的时候，电子商务的软硬件基础显然都还没有建立健全，支付宝刚刚破茧而出，3PL（第三方物流）更是杳无音信，在如此不利的环境下前行的创业者们无疑比现在艰难得多，但正是他们的开拓进取才使以淘宝为代表的C2C平台渐渐成型，为此后网商的蓬勃发展铺平了道路。

中小网商的伊甸园

转眼8年过去。当2012年9月网商大会的前缀已经由“全国”替换成“全球”的时候，我们惊喜地发现站在颁奖台上的新一代创业者们并没有变得高不可攀，他们依然本色地保留着那份平易与亲切，iSido无限度旗舰店便是其中之一。

iSido是一家经营iPhone手机外壳的淘宝店铺。据掌柜李京林介绍，iSido就是英文I say do的谐音，就是“我说我要做”的意思。对于李京林来说，他可能并不比大家更熟悉iPhone手机里的那些最先进的科技与应用，但这完全不影响他依靠iPhone个性化定制服务包装来创造自己的价值。之所以选择定制iPhone手机外壳，按李京林的说法就是因为iPhone手机的硬件非常的标准化、固定化。这种标准化一方面大大节约了制作手机外壳的成本，另一方面也间接促进了iPhone用户对个性化外壳的潜在需求。李京林看准了这个商机，最终借iPhone手机创造出自身的品牌价值。当问到他为什么想要创造一个自己的品牌的时候，李京林坦言：“像手机外壳这种产品没有什么技术难点，网上跟风竞争非常激烈，有的店铺甚至直接盗用我们的图片，价格却比我们低一半。”所以李京林要有自己的品牌，因为品牌是保护自己权益的基础。



8年后光彩舞台上的十佳网商们依然朴素



iSido自主品牌的手机壳产品已经扩展到了多种外设之上

从以上简短的介绍中可以看到，李京林最终获得十大网商的称号，不是因为他的产值有多么惊人，发展有多么迅猛，利润有多么丰厚，而完全在于他的创意、眼光与行动力。在互联网的赛场上，每个人的起跑点都平等，在这里不需要拼爹，只需要拼搏，不用讲出身，只需讲诚信。然而不能忽略的是，当明星网商在台前闪光之时，也有无数的卖家被市场的新陈代谢淘汰出局。那些老化细胞和投机者的确应该被市场淘汰，然而令人惋惜的是，在淘宝每天关闭的上万家网店中，并非全都是这种情况。我们常常听到有店家被侵权欺压却申诉无门，有店家受威胁恶评却忍气吞声，有店家遭恶意竞争却无计可施。种种的历史遗留与现实问题汇成一股股暗流，悄无声息地侵蚀着以淘宝为代表的个人网络创业平台，以至于中小卖家在不知不觉中成了电子商务这个生态系统中的弱势群体。

在第9届网商大会上评选而出的2012年全球十佳网商

获奖者	企业/品牌
Anna女士	美国Ever-Pretty Garment Inc
崔万志	蝶恋·亦心家园
李京林	isido无限度旗舰店
李烨	上海香旗餐饮有限公司/原始烧烤
欧阳禹	台湾安口食品机械股份有限公司
王大伟	福建安溪县中闽弘泰茶叶专业合作社
王金钍	福建纽仕达实业有限公司
吴君	深圳市创新佳智能卡有限公司
徐长应	银曼企业
张琳琳	羚羊早安

创富背后涌动的暗流

就在今年10月，淘宝网商大会的喝彩声尚未散尽，却有十几名来自全国各地的卖家聚集到淘宝商城总部。这些掌柜们遭遇了淘宝商城的“神秘抽检”，最终被认定为违约而被淘宝罚扣了数额不等的保证金。据淘宝介绍，“神秘抽检”是淘宝商城于2011年3·15期间推出的一次打假行动，主要由淘宝工作人员扮演买家从指定商家处购物送检，检验宝贝是否符合描述。当时行动受到广泛好评，于是这一打假形式就随着淘宝知识产权保护平台的上线而固定了下来，扮演神秘买家的人员也从淘宝工作人员扩展到淘宝招募的志愿者。然而在今年9月的这次打假中，淘宝的做法却受到了部分卖家的质疑。

在淘宝上经营箱包生意的卖家王巍就表示这一次他被误伤了。他此次被罚扣保证金的原因是“发布材质不符产品”。据王巍解释，在淘宝商城的后台选项中只有“牛皮”的选项，并没有把牛皮细分为头层牛皮与二层牛皮，所以他觉得自己把二层牛皮标注为“真皮”并不是有意误导消费者，而是因为淘宝后台设置不完善，因此要求淘宝退还被罚扣的保证金。在此次“上访”申诉的淘宝卖家中，感觉自己被误伤的并不只有王巍一人，卖家矛头直指淘宝规则的各种“霸王条款”。而诸如此类的“上访”几乎每隔一段时间就会在淘宝商城的门前上演。事实上，具体的问题经过卖家与淘宝的沟通协商至少都能够得到处理，让卖家们心中不安的并非是淘宝隔三差五推出的新政策，而在于现在占据九成市场份额的淘宝既是规则的制定者，又是规则的执行者和监督者，在这样的情况下如何来保证政策制定的公平公正和执行的公信力呢？



淘宝知识产权保护平台投诉页面



处于两难境地的淘宝商城

可见王巍等维权卖家所面临的困境并非偶然形成，而有着更深层次的原因。由于淘宝长年坚持零门槛的商家准入机制，在给予广大商家充分自由与平等机会的同时，也在无形之中留下了隐患。早期的电子商务市场虽然也免费，但技术门槛在客观上对商家进行了筛选，从而使进入市场的人群对诚信有较高的认知度。如今，随着电子商务软硬件基础建设的日益完善，上网创业的技术障碍几乎被清除。小到淘宝店铺有现成的展示模板可用，大到售后物流都有成熟规范的系统服务，基础环境的成熟吸引了大量的非IT企业与个人涌入这个市场，这其中有满怀热情的创业者，但也难免投机者趁势混水摸鱼。将种种乱象简单归咎于淘宝商城的不作为，显然不够理智。事实上在王巍的事例中，恰恰是淘宝商城的“有所作为”才引起了一系列纠纷，可以说是淘宝规范市场的副作用之一。而除了假冒伪劣之外，诸如海外代购、山寨水货、盗版侵权等领域都是淘宝网上纠纷不断的重灾区，此外现实生活中的种种商业欺诈犯罪问题，也进入到淘宝，成为新的乱象。令许多卖家闻之色变的职业差评师便是其中的代表之一。

销售小食品与土特产的卖家“小米”便遭遇过职业差评师的敲诈。今年9月她的店铺正在搞促销包邮活动，结果差评师不期而至，先是大量拍下宝贝，然后再用QQ等聊天工具敲诈勒索。受到威胁之后“小米”第一时间将QQ聊天记录与相关截图送报淘宝客服投诉，然而得到的回答却是“淘宝只认可旺旺聊天记录作为举证材料”，百般无奈之下，“小米”只好按对方要求打了款。

“他们对淘宝的规则很熟悉，所以总是拍下包邮的小件物品，也从来不用旺旺联系，这样淘宝就不能取证。另外他们敲诈的钱一般也不会超过1000元，这样公安也不能立案。”面对差评师的敲诈，另一位卖家“竹尖跳舞”也表示很无奈，“我们在明处，他们在暗处，万一我们举报了他们，谁也不知道会不会被报复。现在淘宝的规则让我们小卖家很被动，光靠我们根本应付不来。”

“小米”与“竹尖跳舞”的经历并非个例，根据调查数据显示，淘宝有五成以上的卖家都有过被差评师敲诈的经历。这些差评师非常熟悉淘宝的规则，其中有不少是淘宝曾经的卖家甚至是离职的淘宝工作人员，现在差评师们更是有拉帮结伙集团化行动的倾向。他们总是挑选商城中那些灰色产品下手。侵权影视光碟、山寨数码产品以及在国内禁止销售的诸如电子游戏机、成人电影等产品往往成为差评师的目标。这些产品即使出现纠纷，卖家也会因为种种顾虑而选择忍气吞声，在无形中更助长了差评师的嚣张气焰。

这些职业差评师与现实中的市霸黑恶势力如出一辙。在网络环境里他们无法去霸占公共资源，通过垄断供货或者物流来牟取暴力，但却通过淘宝保护买家的种种规则漏洞大肆敲诈勒索，给这个新兴的产业留下醒目的伤痕。在种种事件过后，淘宝的规则不够完善再次成为各方质疑的焦点。毕竟投诉与打击差评师只是权宜之计，最根本的解决方法还是完善规则，弥补漏洞，让差评师无空可钻。然而对于淘宝来说，这样的命题却让它再度陷入两难的境地。面对一个走在法制前面的市场，管，则是越俎代庖；不管，则是不负责任。

淘宝小卖家浅谈网店现状

小张是浙江省一位普通的淘宝卖家，由于身患眼疾，双目失明，外出工作多有不便。在一次偶然的机会下他接触了淘宝，从此在家人朋友的鼓励下开始在淘宝开店销售家乡的特色产品，转眼已有3年多的时间。生意虽不算红火，却在他黑暗的世界里引入了一线光明。笔者对这位特别的店主进行了简短的采访，从他诚恳的回答中，我们多少可以了解到淘宝个体店家的部分生态现状。

记者：你大概什么时候开始做网店的？

小张：大概2008年，开了两家店，一家是做花艺的，一家是做袜子的，到现在也有三四年了。

记者：当时是什么吸引你开网店的呢？

小张：像我的身体条件不适合在外边跑，开网店主要是坐在电脑前边，还是比较适合的。另外淘宝方面对我们障碍人士也有优惠照顾的政策。比如我的情况就可以免费使用淘宝的旺铺做到3颗钻，淘宝还有专门的技术人员听取我们的意见，然后对淘宝的后台等进行改进，也特意为视障人士做了一款读屏版的阿里旺旺。这些都让我开店少了许多顾虑。

记者：在开店的过程中你怎样和买家交流？进货发货又是怎么做的呢？

小张：在交流方面，我在电脑上安装了读屏软件，软件会把屏幕上的文字读给我听，我再打字回复，就是碰到有些截图方面的东西没法读出来，一般向买家解释一下他们都不会介意。至于货源，我选的是当地的特色，只要跟厂家谈妥后，每一次去个电话厂家都会帮我送过来，而不在本地的商品，供货商都是通过快递直接发货的。我两个网店，因为花艺的店铺经营的是活物，自己没办法发货，所以和朋友合作，统一由朋友帮我发货。而经营袜子的网店因为包装简单，我在家里人的帮助下自己完全可以完成发货。包装好后，快递都会上门取货，非常方便的。

记者：所谓万事开头难，你是怎么样把店铺信用积累起来的？

小张：主要就是靠产品本身的价廉物美。像袜子是我们这边的特产，不但品种全，样式多，而且进货价格很有优势，所以就能够卖得好。不过现在竞争很是激烈。有时候不少宝贝都没有利润，甚至是亏本甩卖的。为了积累人气，有时候只好赔本赚吆喝。

记者：感觉现在开店最大的成本开销是哪方面？

小张：除了产品本身成本外，网上的开销主要在店铺装修和产品与店铺的推广上。比如店铺搞打折活动积累信用和人气、店铺开直通车等都是比较大的开销。

记者：你觉得淘宝方面现在对网店最大的支持在哪里？现在感觉最不理想的地方又是哪里？

小张：淘宝为店铺提供的功能还是比较丰富的，无论是在店铺装修方面还是店铺和商品的推广方面，只是大部分功能都需要购买，这样对于小卖家的成长不太有利。最不理想的方面我感觉主要是淘宝对于卖家的权益保护力度不够，很多时候因为淘宝对无理买家的庇护和纵容，让商家受到经济上的损失和精神上的创伤，所以很多店主时间做长了就会觉得有些身心疲惫。

记者：是否尝试过其他电商平台，感想如何？

小张：以前有尝试过拍拍，不过在店铺页面操作上没有淘宝做得方便，对于我们盲人来说，无障碍方面也没有淘宝做得好。然后就是拍拍对于新开店铺一律要缴纳保证金，所以很多人都放弃了。现在拍拍影响力和购买力都没有淘宝这里大。至于另外的平台就没有尝试过了。

记者：有没有遇到过职业差评师，或者是特别难缠的买家？

小张：在开店前两年，还从未碰到过恶意差评的现象，不过今年连续碰到了两次。或许是店铺做开了，有同行过来捣乱，也有为了讹诈过来差评的。总体来说，我两个网店的大部分顾客还是比较文明和善良的。当然，要得到大家的肯定，货好服务好是首先需要做到的。恶意差评的人往往对淘宝的规则很熟悉，就是抓住了淘宝更多保护顾客的一方面，所以每次碰到这样的顾客，真的是“伤不起”啊！



小张的网店截图

白热化的竞争

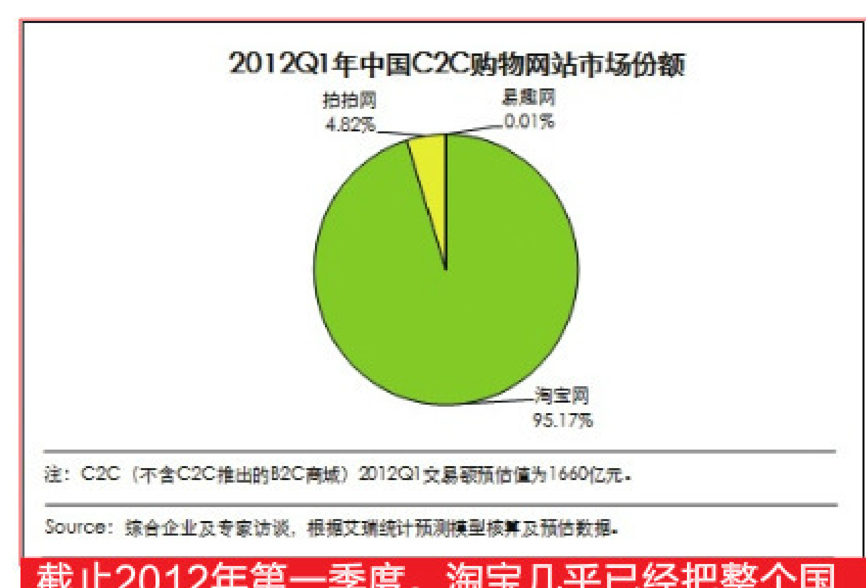
到2011年，中国网购市场交易规模已经占到社会消费品零售总额的4.3%，接近8000亿元，与网络经济相关的信息流、物流、资金流都处在迅猛的发展之中，在如此高速发展的通道上免不了有脱缰的野马跑出制度之外。当这样的意外发生时，到底由谁来执鞭驯服野马，却是至今悬而未决的问题。淘宝试图做执鞭人，却受到了种种质疑。质疑的声音由委身于淘宝平台之下的中小网商与小微企业发出。这些卖家不是众人追捧的创富神话，也没有扭转乾坤的后台背景，更成不了连篇累牍的励志故事中的主角，他们只是凭借自己的理想与热情努力坚持，却在不知不觉间被挤到市场边缘，变成网络黑手的目标。

诚然，无论是软件还是硬件，现在的电子商务创业环境都比以往更加完备，可谓是万事俱备只待商家加盟便能坐地生财。然而事实却并非想象中那么美好。新兴网商面临的竞争要比前几年激烈得多，在竞争过程中网店支出的无形成本不降反增。就采访了解到的情况来看，对于新兴卖家来说最大的无形成本首先来自于诚信的积累。由于淘宝开店的成本费用几乎为零，淘宝本身没有起到筛选商家的作用，商家制假违约成本并不高，导致淘宝的新入商家普遍不受信任，于是刷钻成为了新生代店铺首当其冲的无形成本。比较冒险的方式是花钱找第三方刷钻，但有被淘宝封号的危险，比较稳妥的方式就是低价甚至亏本出售小件产品来积累信用，在这种情况下往往是成交量越大亏得越多。其次是店铺装修与推广的成本。虽然在淘宝开店完全免费，但淘宝默认的店铺界面十分简陋，要想装修店铺就要购买淘宝旺铺等模板。而在店铺装修完成之后，新店推广争取有效流量又再度依赖淘宝的广告位与关键词。也难怪一位曾混迹于易趣、后转入淘宝的游戏卖家调侃淘宝，称其当年打败易趣是“道具收费打败了时间收费”，可见在免费的招牌背后，要开起一家真正像样的网店所花费的成本其实并不低。最后，缺乏监管的卖家如有触犯国家相关法律法规的情况发生，淘宝不承担任何第三方责任。比如今年9月那起离职空姐走私免税商品被判11年的案件再次让海外代购成为大众关注的焦点。根据淘宝与卖家的相关协议，在此类案件中淘宝都是不付有任何连带责任的。这便是C2C的淘宝与B2C的京东等电商最大的区别之一。所以对于淘宝卖家来说，了解国家基本的法律法规与政策制度依然是上网开店的必修课，并不是说这件商品在淘宝网上可以展示贩卖，就不会有任何的法律问题。

以上列举的不过是淘宝的免费战略所产生的无形成本中很小的一部分，随着近年来电子商务产业的形势趋好，越来越多的传统企业也被吸引着加入电商战团，再加上B2C网站的旁敲侧击，网商之间的竞争俨然已经到了白刃战的阶段。面对汹涌的竞争浪潮，小微企业与个体网商只能量入为出，箪食瓢饮地维持自己心爱的小店生意。若想脱离淘宝，商家们就会遗憾地发现，整个C2C市场都已被淘宝清洗干净。淘宝当年的免费战略可谓剑剑封喉，这一战略在向个体网商敞开大门的同时，却在无形之中树起了一道屏障，将潜在的竞争对手都挡在了互联网的门外，连实力雄厚的腾讯旗下拍拍网也只能在市场一隅苦等良机（2012年第一季度拍拍网的C2C市场占有率仅有4.82%而淘宝网则高达95.17%），更别说其他的C2C网商平台了。可以说正是淘宝的存在彻底改变了中国电子商务的格局，从此电商平台不再是中小网商玩得起的游戏，而成为互联网大佬们较量的舞台。而为数众多的小微企业与个人网店只能在这竞争浪潮中随波逐流，漂流而去的地方到底是成功的彼岸，还是无尽的深渊，没人知道。



2011年中国网购用户规模已经达到2.03亿



截止2012年第一季度，淘宝几乎已经把整个国内C2C市场收入囊中

“小而美”是美丽的神话还是网商的出路

在今年阿里巴巴的第9届网商大会上，马云在讲话中提到最多的概念就是“小而美”（Small is beautiful）。所谓小而美指的就是企业的规模不要一味扩大，而是以柔性化的生产与差异化的产品在激烈的市场竞争中谋得生存之道。对于马云和他的阿里集团来说，他们所追求的无疑就是这种小而美的和谐关系。如果把阿里集团比作电子商务领域中的一个巨人，那么上千万的网商便是组成这个巨人的细胞，只要组织内的每一个细胞都健康成活，组织整体就能长盛不衰。马云肯定不愿意看到自己组织内的某些网商像癌细胞一样肆无忌惮地扩张，把其他细胞的养分都争抢一空，纵容这样的细胞存在只会破坏集团内的微生态，最终让整个组织陷入危机。所以马云在今年网商大会上发出的信号是明确的，他要保障的是小微企业的利益，他要约束的是拥有资本优势的大型网商，他要培养的是一百万家年营业额超过一百万的网店（双百万战略），他要推进的是对小微企业从金融到技术的一系列扶持与培养。这一年来，淘宝正在用行动表明决心与诚意。可以说马云对自己所处的电子商务市场看得十分透彻，以互联网为基础的电子商务从一开始就与传统工业流水线生产追求规模效应的思路背道而驰，网商想要依靠大批量生产来降低成本的机会并不多，相比之下通过缩小生产规模来降低成本才更加有效，这一思路发展的极致就是近年开始流行的C2B概念。

所谓C2B就是消费者对企业的商业模式，在这种模式下，总是先由消费者提出订单，然后再交由企业生产。这个概念虽然听起来有些陌生，实际上却离我们很近，最为我们

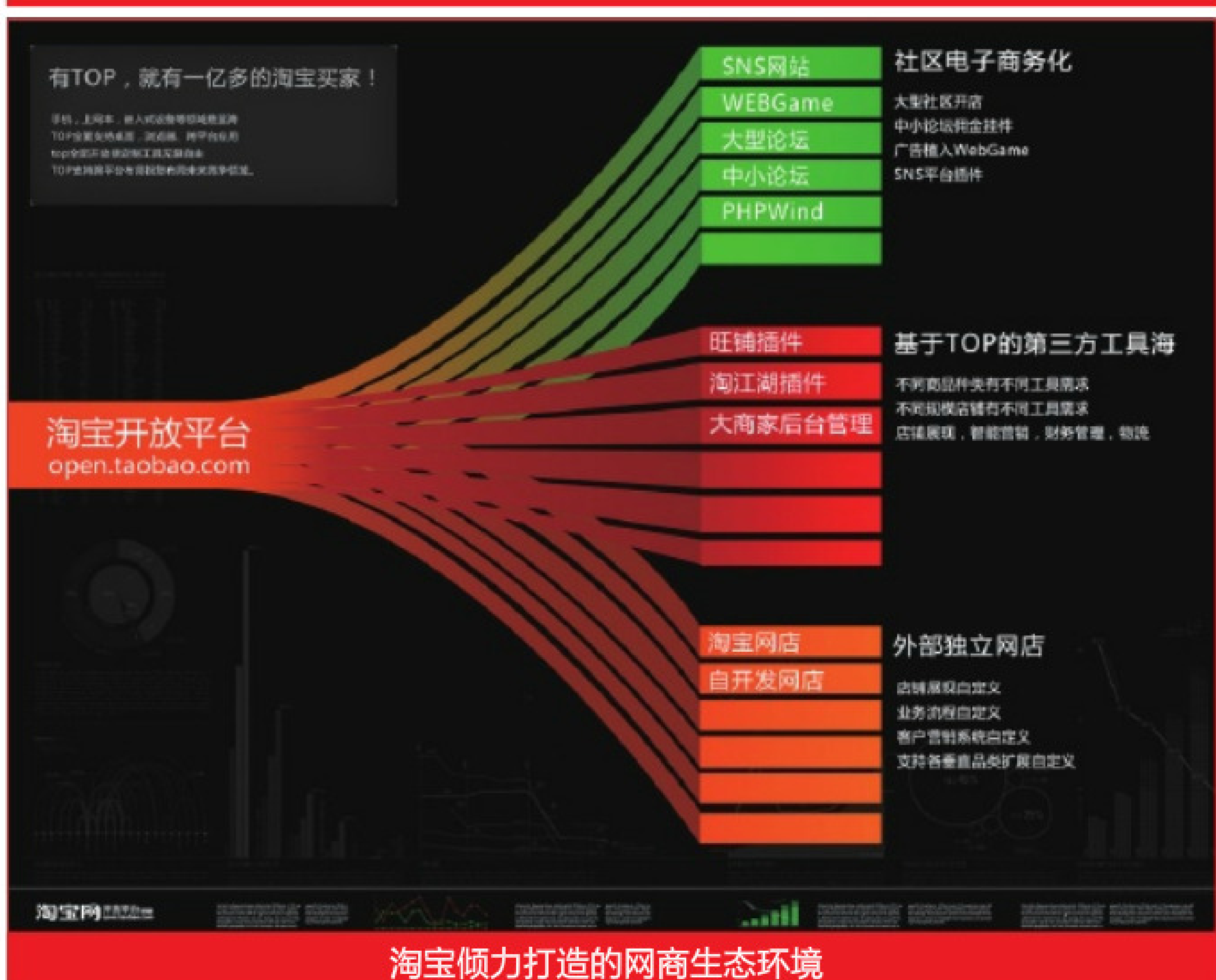
熟悉的C2B模式莫过于这两年昙花一现的团购网站浪潮。虽然团购浪潮最终搁浅在市场与资本的浅滩上，但仅仅是这样一次商业预演也足以让我们看到C2B无限的潜力，只不过现在还缺乏一种成熟的商业模式把这股潜力充分激发出来，基于垂直搜索的社区营销也许是C2B未来的发展方向，但现在依然还是未知数。现在唯一能够确定的是，柔性化的生产与小而美的细胞企业无疑是应对C2B浪潮的基础，只有这些灵活的细胞企业才能满足消费者千差万别的不同需求，而千篇一律的流水线生产则将渐渐地退居次席。在传统行业中我们的确还有许多地方需要力求标准化以提高效率，但是在未来的网购市场中，标准化的产生可能将只存在于B2B领域，而消费者无疑将越来越追求个性化。也许这便是马云在今年的网商大会上反复强调小而美的原因。对于阿里集团这个庞然大物来说，哪怕是小小的政策变动所耗费的成本都是巨大的，所以不妨以培养小而美的商家起步，以不变应万变地为将来电子商务的新一轮变革作好准备。而对于广大中小网商来说，这无疑是一个摆脱红海竞争创造自身价值的绝好机会，未来将是一个创意打败资本的时代。

如果将眼光再放宽一点就会发现，除了网商之外，对于新兴的创业者而言也并非没有其他道路可走。比如近年来兴起的“电商服务商”便是另辟蹊径创业致富的好例子。所谓电商服务商，顾名思义，就是为电商服务的商家。这一衍生产业的兴起可谓是将“卖铁锹比淘金更赚钱”的商业理念又演绎了一遍。实际上阿里集团自己就是一个最成功的电商服务商，它的成功本身就证明了卖铁锹照样能够发家致富。在今年的网商大会上，独立的第三方电商服务商已作为一支新兴的商业力量登上舞台。从产品包装、仓储到网店的装修、运维，在电子商务的每一个环节上都能看到这些服务商的身影，至于广义的电商服务商更是并不仅限于这些有形的产业，而已经扩展到了比我们想象中更为遥远的地方。比如义乌工商学院开设淘宝班的新闻就曾经在去年引起广泛关注。据该学院的一位负责人介绍，学校从2009年开始设立创业学院“淘宝班”，学校为学生提供启动资金，解决货源问题，学生店铺一颗钻能抵2学分，月收入达万元以上即可提前毕业，现在淘宝班已更名为“电子商务创业班”，学员的创业平台不再仅限于淘宝卖场，而是扩展到各类电商平台。当问及学校的文化课程安排时，负责人回答说：“学生们会从实际中学习，他们发现缺什么，就会自己去学什么。这样学习起来的积极性和自主性都提高了。”虽然义乌工商学院的做法到底是否合理依然存在争议，但这一案例本身已经说明了一个事实，那就是以淘宝为代表的网上创业模式已经燎原，网商这门行当正成为越来越多创业者注目的选项之一。

马云提出的“小而美”思路可能为中小网商找到新的突破口



未来的电商服务商发展空间很大



淘宝倾力打造的网商生态环境



义乌工商学院的“淘宝班”教室

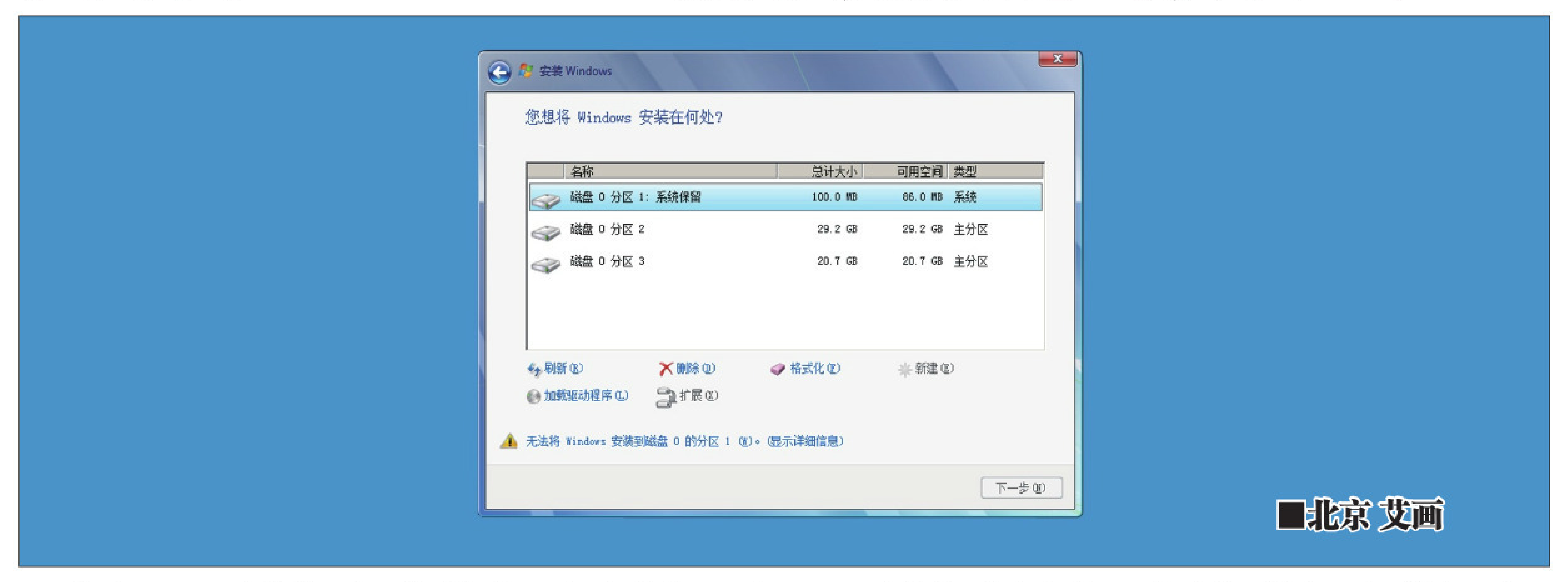
互联网的未来充满了未知，对于每个准备进入的人来说，这都是一个巨大的挑战。尽管网商制度仍不够完善，未来的竞争也会更加激烈，但这毕竟是一片相比线下市场更加公平的热土。在机会相对均等的前提下，一切的结果都更加依赖于个人的努力与创意。任何情况下，踏实地付出与行动，了解市场的规则和动向，远比对前方的担忧更加有效，做好身边的小事，或许就有一天，所有的点点滴滴都将融入到成功的喜悦中。P



如果不出意外，当你拿到本期杂志的时候，Windows 8 已经在不久前正式发布。不过国内用户对于此次被微软寄予厚望的全新操作系统似乎并不感冒，纷纷表示会继续使用Win7 甚至坚守 WinXP。然而做为 Win7 的老用户，你敢说对它的操作已经了若指掌，描述每项功能已经如数家珍了吗？如果还没有这样的自信，那么现在就立刻补习一下吧！

导读

Win7中的神秘角落
详解100MB系统保留分区



■北京 艾画

许多Win7用户在查看自己的磁盘分区时，都会发现一个100MB大小的系统保留分区。这个分区说大不大，说小不小，对于很在意的人来说看着挺碍眼，还给GHOST等软件备份或还原系统造成了不少困难，因此许多用户都倾向于将这个分区删除，但是由于操作不当，也出现了不少系统无法引导的故障。

这个分区到底是干什么用的？如何避免在安装Win7的过程中生成它？如何安全地删除已存在的系统保留分区呢？请听笔者慢慢道来……

一、100MB分区中的秘密

Win7中这个100MB系统保留分区实际上是用于系统引导的主活动分区，其中包含操作系统引导所需的Boot文件夹和Bootmgr、Bootsect.bak文件。Boot文件夹内含Win7系统启动的配置文件，包括开机时显示的字体文件和多国语言，以及用于引导的BCD文件。Bootmgr文件是Windows系统的启动管理器，和WinXP系统中的NTLDR类似；Bootsect.bak文件保存了活动分区前16个扇区的备份。

100MB系统保留分区中保存的这几个文件与文件夹都是引导Win7系统的关键数据，缺少其中任何一个都会导致系统无法正常启动。当然这几个文件也可以放在系统分区中，那么Win7为什么还单独要创建一个分区保存它们呢？

将引导文件放在这个分区的最重要原因，是为了实现Win7中Bitlocker分区的加密功能。Bitlocker加密功能主要是针对Windows系统分区，如果引导文件也放在此分区上，被加密之后自然就无法识别并引导进入系统了。因此要实现此功能，必须要求启动文件与Win7系统文件位于不同分区。另外，许多用户在电脑上除了要安装Win7以外，还会装有其它操作系统，此分区的设计也是为了支持多系统启动方案。将系统引导文件放在单独的系统保留分区，就可以防止在安装其它系统时重要文件被修改或覆盖，从而导致一些莫名其妙的故障。

二、安全删除100MB系统保留分区

在了解了Win7生成的100MB系统保留分区的作用以后，对于那些不使用Bitlocker加密功能的用户，完全可以删除此分区让磁盘变得更加整洁，还可以避免在分区过程中的误操作。

1. 安装Win7过程中取消系统保留分区

很多用户会使用第三方软件来试图对这个分区进行删除操作，因此会很容易出现系统无法引导的问题。事实上，在Win7安装好之后再删除这个分区是非常麻烦的，最好的办法是在系统安装过程中禁止创建此分区。

方法1：使用第三方工具先行分区

在全新未分区的磁盘中安装Win7，程序就会自动生成100MB系统保留分区（图1）。但如果是一块已经分好区的磁盘，只要指定Win7的安装路径，安装向导就不会参与磁盘分区工作，从而也就不会生成额外的100MB系统保留分区了。

因此，避免生成100MB系统保留分区最简单的方法，就是用Windows PE或其它工具引导电脑以后对现有磁盘先行分区，之后再运行Win7安装程序。

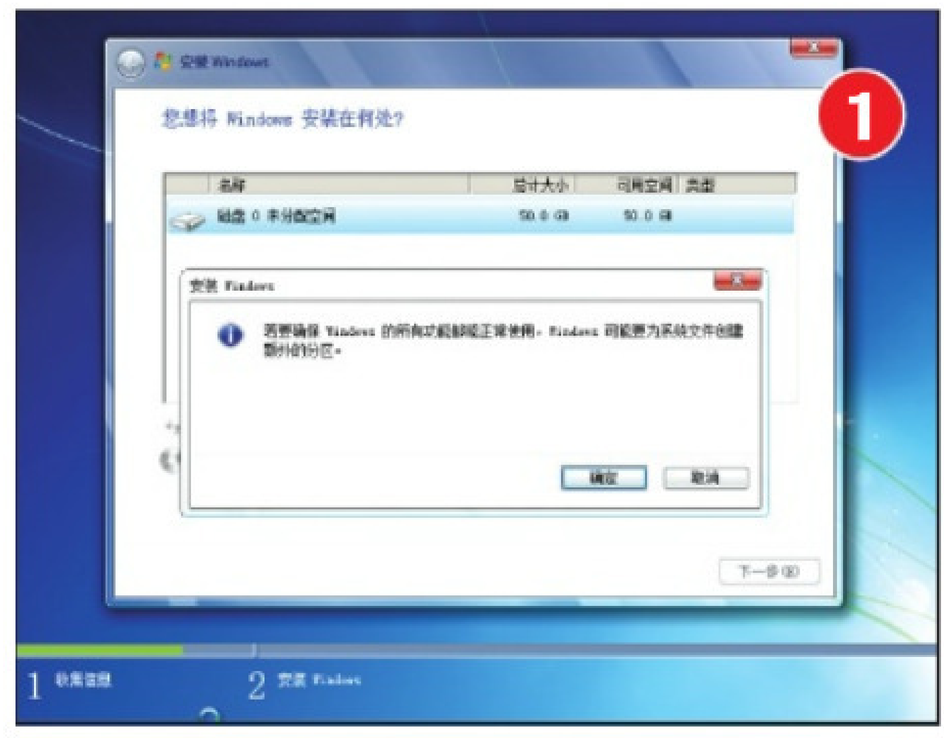
方法2：Win7安装向导中取消系统保留分区

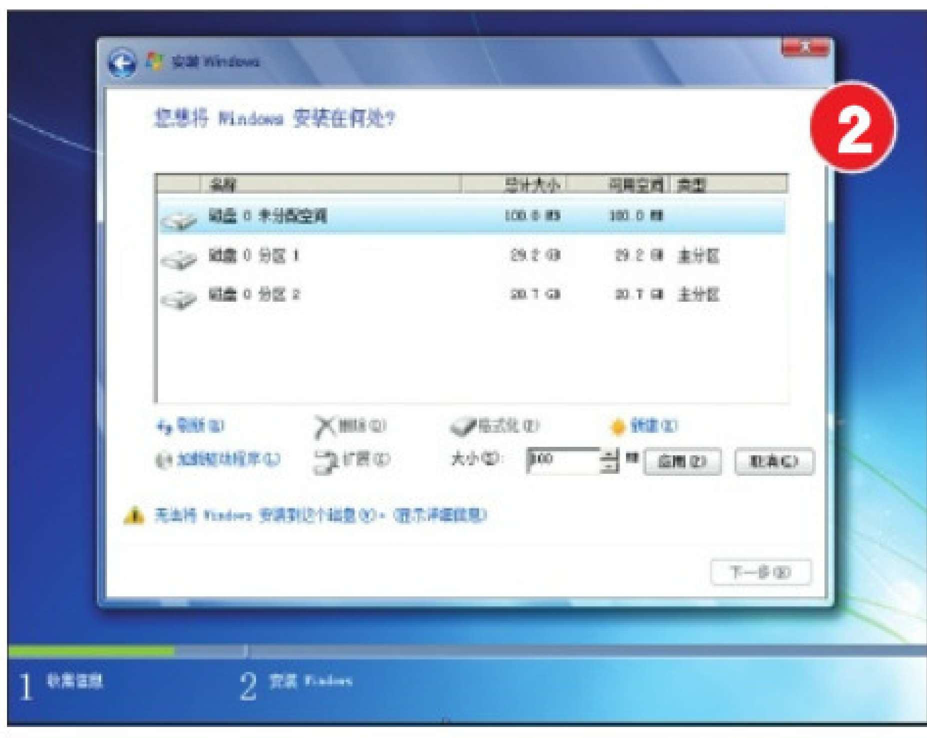
如果没有其它引导和磁盘分区工具，直接用Win7系统盘在全新未分区的磁盘上安装系统的话，也可以在安装过程中使用程序提供的磁盘分区功能，删除自动生成的100MB系统保留分区，不过这个方法略为麻烦一些，详细过程如下：

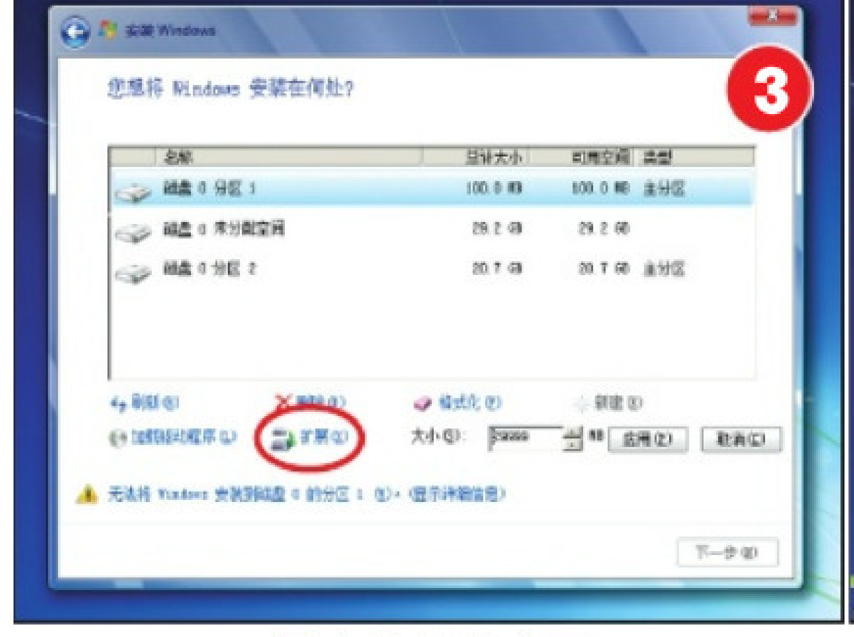
首先按照Win7系统安装向导提示，将硬盘按自己的使用需要分区，此过程中安装程序就会自动生成一个100MB的系统保留分区。

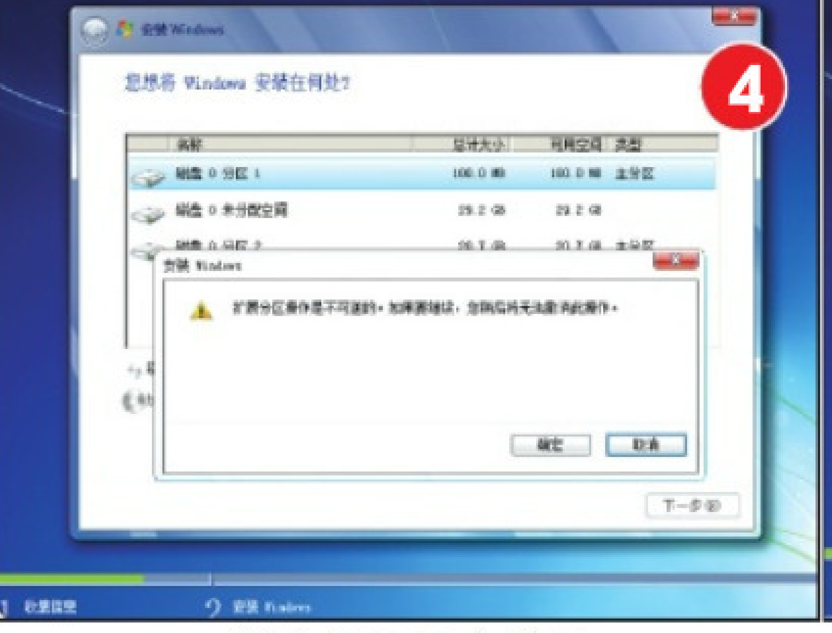
然后不要进行下一步系统安装，在此界面中高亮要清除的系统保留分区，点击下方的“删除”按钮并勇敢地“确认”。之后高亮刚才删除后的空闲未分配空间，点击“新建”按钮重建一个100MB的主分区（图2）。此时，这个100MB主分区就不再是系统保留的隐藏分区了。

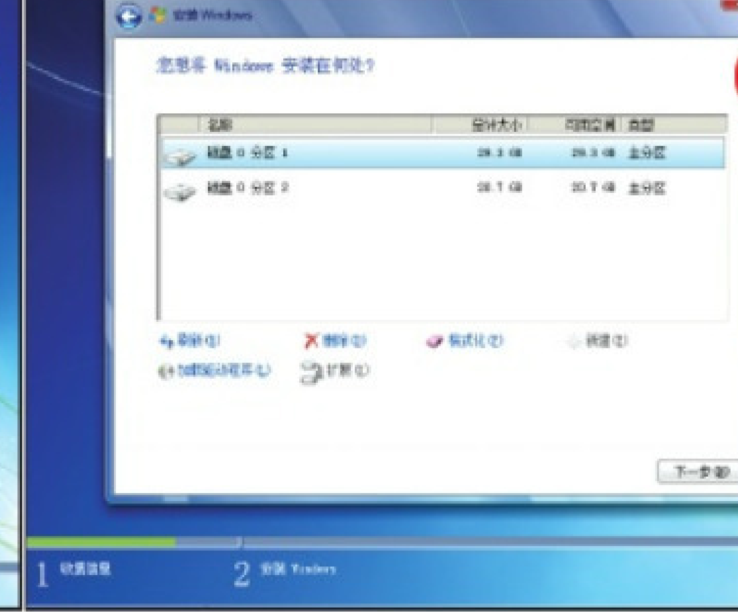
接下来高亮100MB主分区下面的第二个系统安装分区，点击“删除”按钮并确认。然后再选择第一个100MB主分区并点击下方的“扩展”按钮，将未分配的空间全部扩展（图3）。点击“应用”按钮后会弹出警告提示（图4），确认后磁盘上就只有两个分区了，100MB的空间被扩展到了即将安装系统主分区内，点击下一步即可将Win7安装到此分区中了（图5）。


提示在新磁盘上创建系统保留分区


生成的100MB系统保留分区


重建100MB分区


扩展100MB主分区


100MB系统保留分区已经被取消

2. 在现有的Win7系统中删除系统保留分区

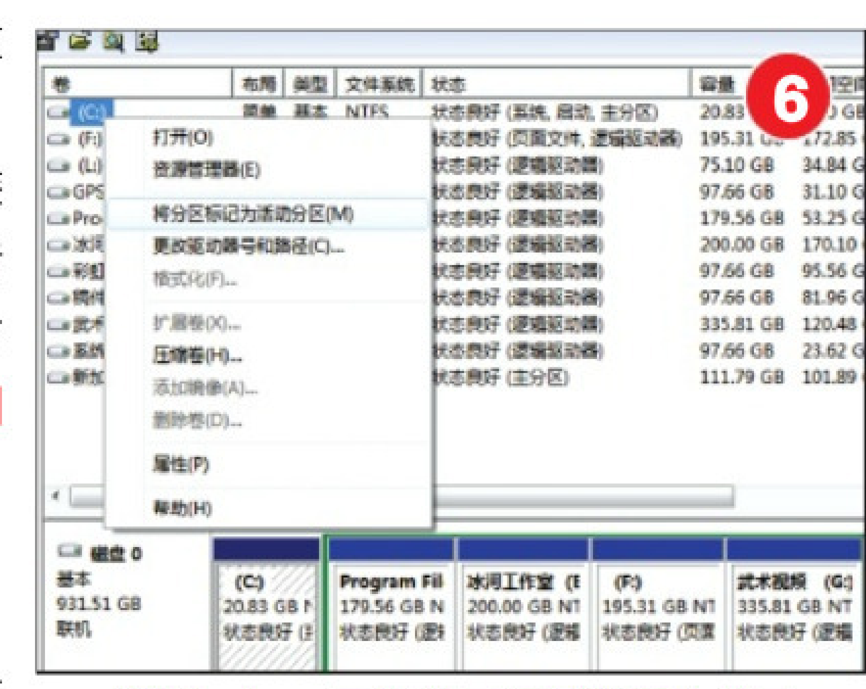
如果在Win7安装时未删除100MB系统保留分区，难道就没有办法把它消灭了么？直接使用第三方分区工具删除肯定是不行的，那样做相当于删除了Win7系统的引导文件，就再也不会看到“明天的太阳”，同时还会导致分区表出现损坏，可行的办法如下：

首先，使用带有分区软件的Windows Vista/7的PE光盘或U盘引导系统，在Windows PE环境中，使用自带的第三方磁盘工具将100MB系统保留分区删除，然后再将删除后的空闲空间合并到其它分区，具体的操作步骤与之前在Win7安装向导中进行的删除与合并过程差不多。之后把Win7系统所在的安装分区设置为活动分区，例如笔者在实验时使用的是Windows PE系统内置的磁盘管理工具，右键点击Windows系统分区，在弹出的菜单中选择“将分区标记为活动分区”（图6），即可激活此分区为引导分区。

接着在Windows PE系统中进入命令提示符界面，执行以下命令修复系统引导：

bcdboot c:\windows /s c:

完成后，在C盘根目录下就会生成boot文件夹和bootmgr文件，成功修复Win7引导启动文件。重新启动电脑进入系统，可以看到隐藏的100MB保留分区已经消失了！


将Windows系统分区标记为活动分区

Win7中的“美味蛋糕”
家庭版手动升级到**旗舰版**

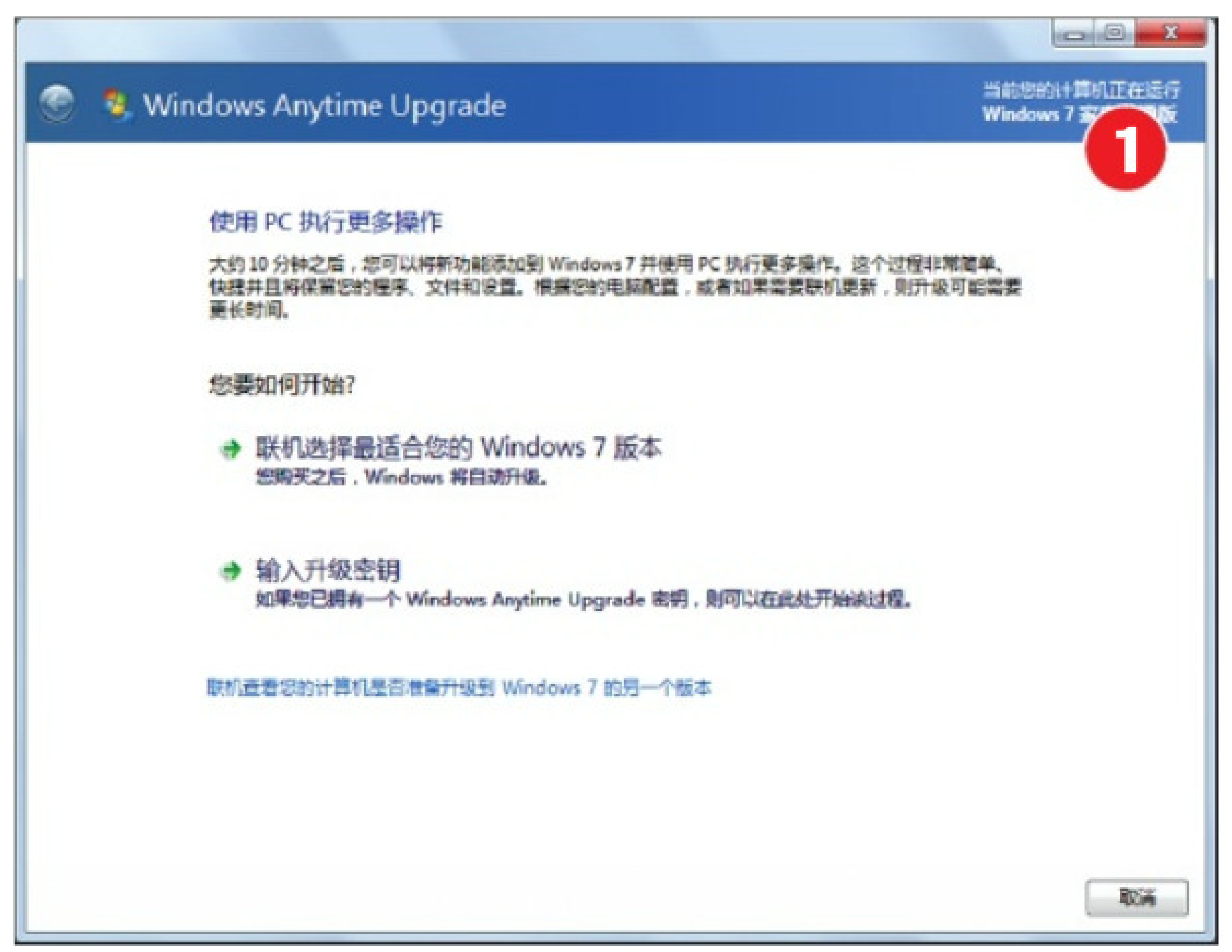


■贵州 逍遥

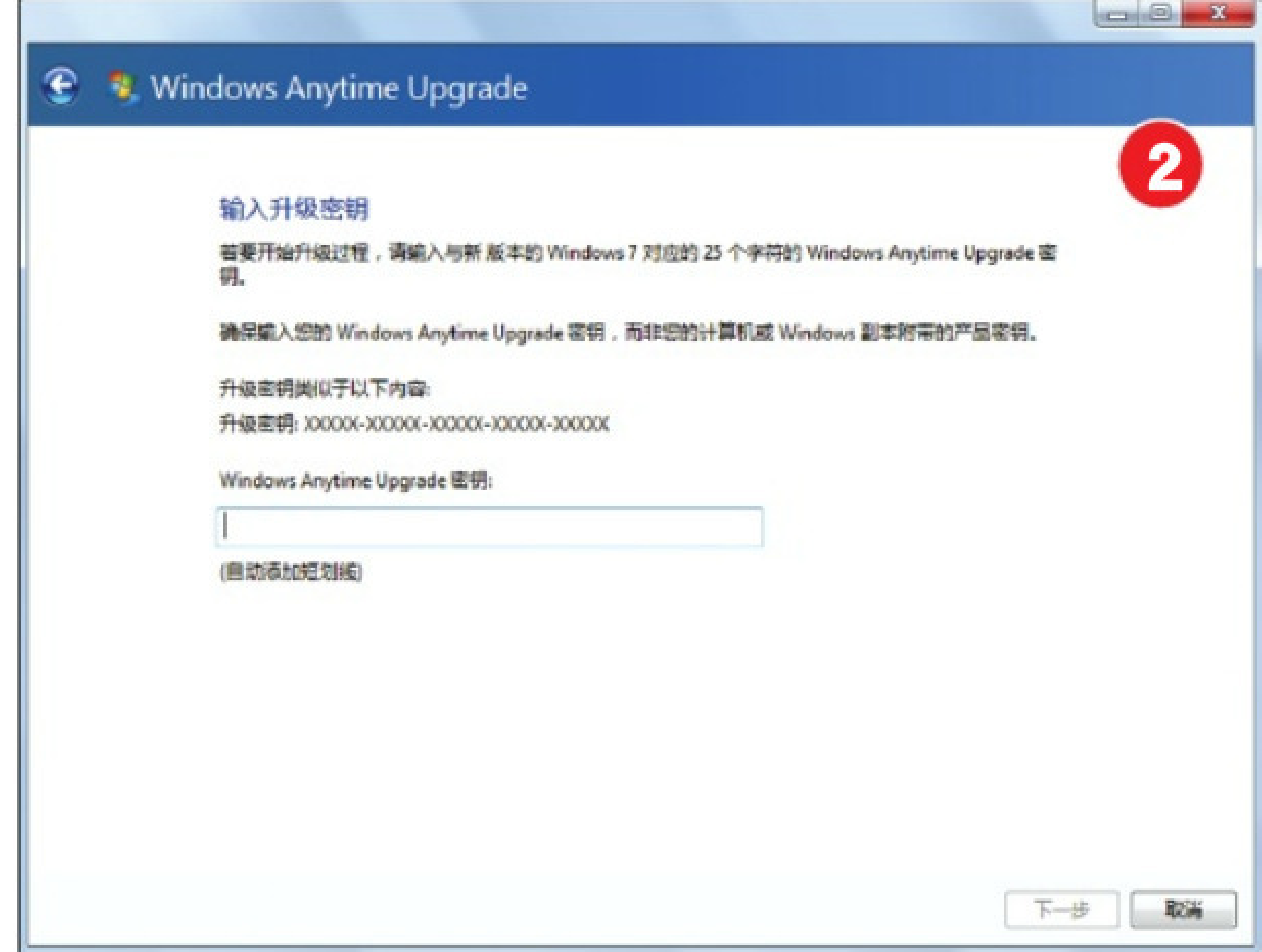
我们在购买品牌台式机或笔记本电脑时，往往都会获得预装正版Win7系统，可惜有的系统版本比较低，往往都是家庭基础版或高级版，身为追求大而全的电脑老鸟用起来实在不爽！好在微软为我们提供了实惠的“美味蛋糕”，无论是家庭基础版、高级版或是专业版，都可以手动升级到最高级的旗舰版！

升级方法很简单，首先需要检查并确保品牌机安装的Win7普通版本是属于真正的“预装”系统，即具有微软正版授权和正版标示的操作系统，而且有电脑生产厂商信息。然后在保证与互联网连接正常的情况下，打开“开始”菜单，在搜索框输入“Windows Anytime Upgrade”，回车运行Win7升级工具（**图1**）。

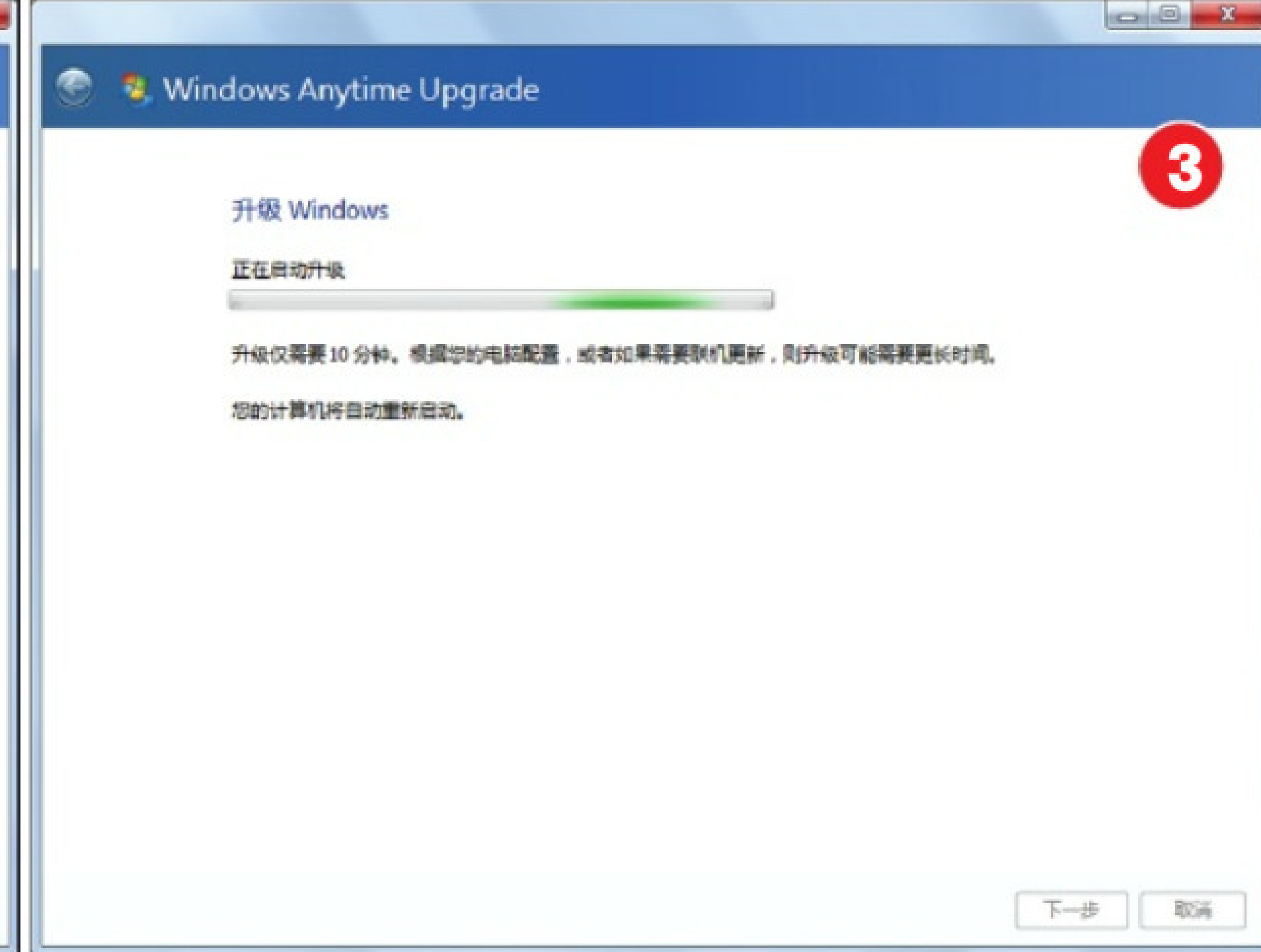
在界面中点击“输入升级密钥”，然后在文本框中输入你想升级的版本密钥（**图2**）。点击下一步会弹出许可协议窗口，确认后即可联网升级系统到旗舰版（**图3**）。整个过程仅需10分钟左右，而且可以保持当前系统设置和已经安装的软件能够正常使用。



Windows Anytime Upgrade升级工具



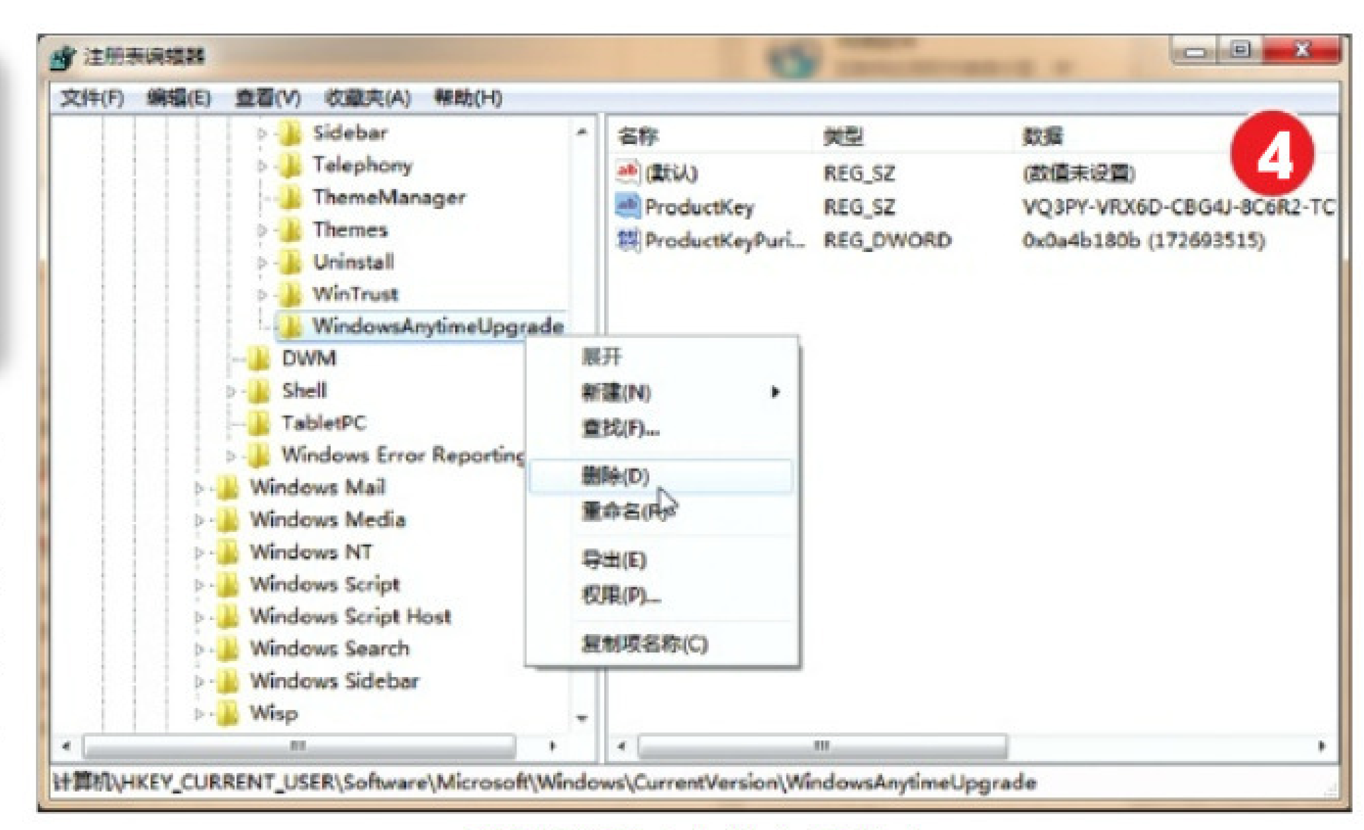
输入Win7密钥



联网升级到Win7旗舰版

提示： 用于升级的Windows密钥需要从正规渠道或者使用其他可靠的方法获得，直接使用网络上的密钥可能会造成升级失败。

在升级过程中可能会遇到密钥输入错误造成升级失败的情况，再次打开Windows Anytime Upgrade将不再提示输入密钥而是直接进行密钥验证。如何清除之前的错误输入，而使用正确的密钥呢？其实程序在验证完密钥之后，会自动在注册表中生成一个Windows Anytime Upgrade项，其中就记录着第一次输入的密钥值，只要删除它即可解决问题。



删除注册表中的密钥信息

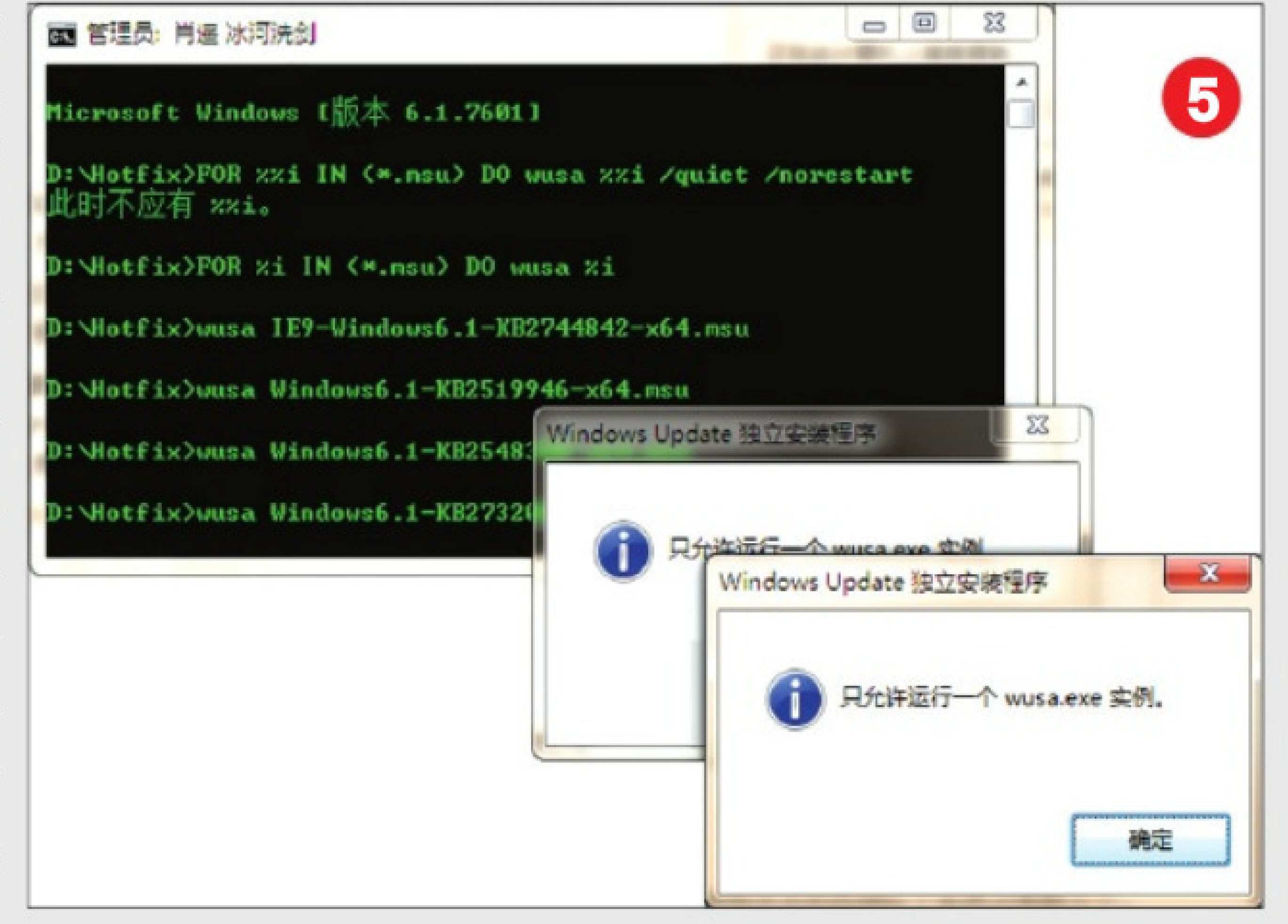
打开注册表编辑器，依次展开“HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\WindowsAnytimeUpgrade”，可以看到右侧的“ProductKey ”记录了之前输入的密钥，直接将“WindowsAnytimeUpgrade”整个项目删除（**图4**），重新启动升级工具，程序就又会要求用户输入密钥了。

Win7系统批量打补丁的方法

Win7系统每月的补丁数量向来是以两位数计算的，当你安装好全新的Win7 SP1以后，千万不要以为大功告成了，林林总总的重要补丁依然还有几十个，全部加起来甚至还要上百。而且有些补丁的体积更是吓人，配合Windows Update蜗牛一样的缓慢下载速度，使得每次重装后更新系统变成了一种新的折磨人的游戏。

聪明的用户在系统更新时会将Windows Update下载的补丁安装文件备份出来，它们默认会保存在“X:\Windows\SoftwareDistribution\Download”文件夹下，将所有升级文件转移到其他地方，下次给别人重装系统的时候，就不需要重新下载一遍了。不过手动安装上百个补丁文件也是一件极为繁重的工作，而且在运行过程中可能还需要多次重启电脑，如何方便又快捷地批量安装这些已经下载好的补丁呢？

Win7中的批量安装补丁命令与Windows Vista不同，完全沿用原来的方法是行不通的（**图5**），下面笔者就来分享自己的独家方法！



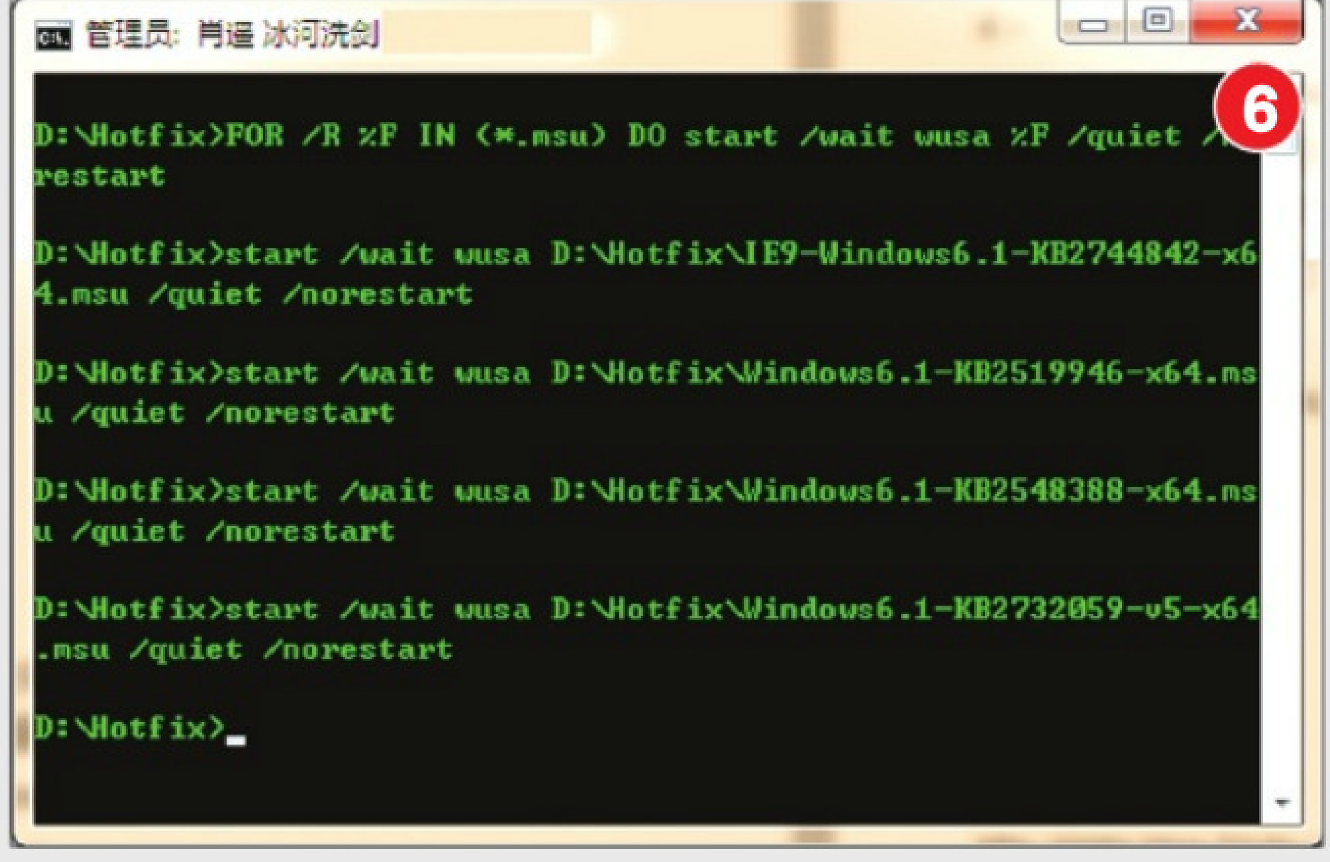
Win7下不能沿用Windows Vista批量打补丁的命令

首先新建一个记事本文件，输入以下内容并将它保存为“update.bat”：

FOR /R %%F IN (*.msu) DO start /wait wusa %%F /quiet /norestart

将“update.bat”放在下载好的补丁文件夹目录，双击运行即可开始自动安装文件夹中所有MUS补丁程序。整个过程无须鼠标操作，一次性全部安装成功后重启系统。当然你也可以直接打开命令提示符窗口进入补丁文件所在的文件夹，再执行以下命令（**图6**）：

FOR /R %F IN (*.msu) DO start /wait wusa %F /quiet /norestart



只需一条命令便可全自动安装补丁

需要注意的是，第二种方法命令中的“%F”不要输成第一种方法命令中的“%%F”，这也是后者与运行批处理文件的方法唯一不同之处。

无损数据改变分区大小
“压缩卷”功能的限制与优化



■北京 Outskirts

右击Win7桌面上的“计算机”图标并选择菜单中的“管理”，在打开的管理界面中点击左侧的“磁盘管理”便可使用系统自带的磁盘管理功能。该管理模块的传统功能是对分区进行格式化、删除、盘符修改，或将整个分区映射为独立文件夹。Windows Vista之后增加了调整分区大小的功能，用户可以像以往的Partition Magic等软件一样，在数据无损的前提下调整相邻分区之间的大小。相比第三方软件，Win7中这一功能的限制不少，却意外得到了广大品牌机和笔记本厂商的青睐。

其原因在于，以往出厂的品牌机都会将磁盘分出一个大小适当的系统分区，并留出一个巨大的第二分区（有的还会提供一个用来恢复系统的隐藏分区），用户可根据自己的需要来对“第二分区”进行分割。但由于Vista新增了该功能，“偷懒”的厂商们索性只在整个磁盘上留下一个巨大的分区（**图1**），让用户使用系统自带的分区功能进一步分区；而到了Win7普及的时候，这种情况越来越常见，基本上所有的品牌机都会采用这样的分区形式。



大部分品牌机在出厂时都只预留一个分区，这让用户感到困惑和难以下手

在这种情况下，用户不得不掌握一些无损分区的方法，才能将磁盘分配调整到自己的想要的状态。由于对系统中的新应用还不够熟悉，有些用户可能会通过重装系统的方式来完成这一目标（其目标也可能是将较低的Win7版本升级到高级版本，但前文也提到了如何“无损”升级系统的方法），或者他们不知道如何应付该工具的一些限制。而本文就将对这些限制进行准确地介绍，并提供合理的优化策略。

一、“压缩卷”与“扩展卷”

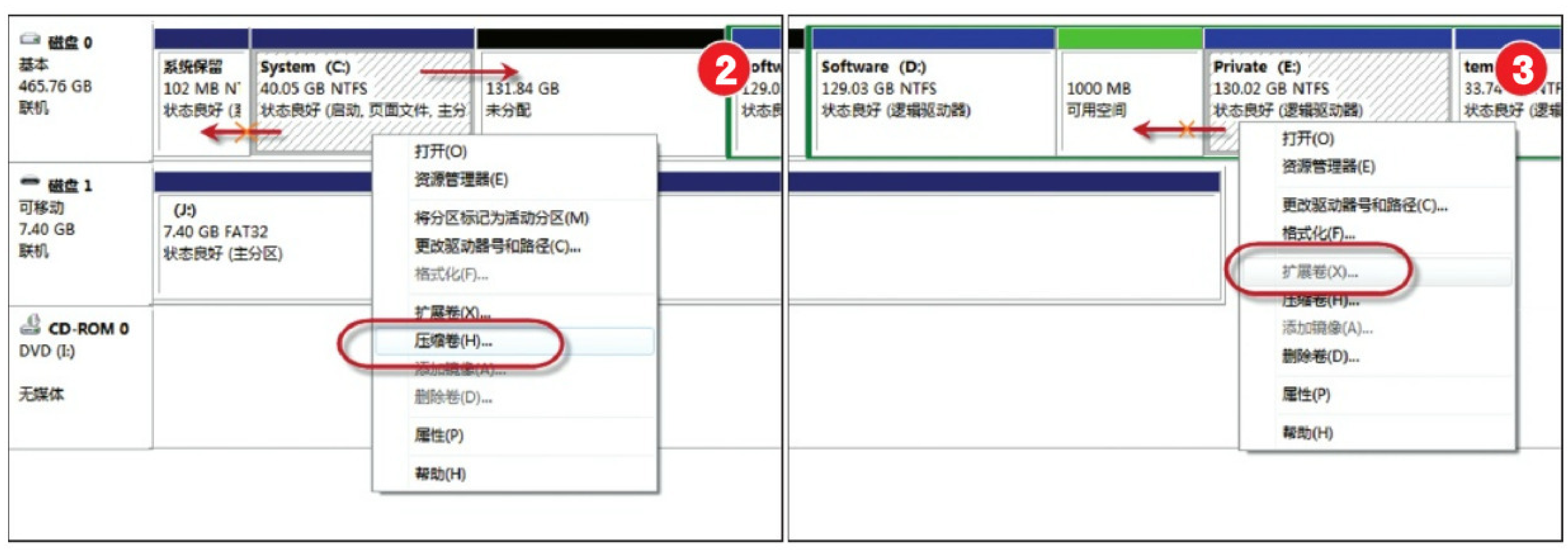
理论上，无损调整分区的方法并不复杂，用户只要在某个分区上点右键，就能看到“压缩卷”和“扩展卷”这两个菜单项（“卷”可以认为是“分区”的学名），选定之后按照向导进行操作即可。其中“压缩卷”可从本分区中划出未使用的空间，而“扩展卷”则可将未使用的空间划入到本分区。但在实际使用过程中，用户却有不少疑虑，不敢放心去动手。这些疑虑主要集中在以下3方面：

①“压缩卷”并不会压缩文件数据和影响磁盘性能，它与“驱动器压缩”完全是两码事。这个困惑实际上来源于中文翻译，该功能的英语原文是“Shrink Volume”，意思只是“缩小”而非“压缩”。

②“压缩卷”只能从分区的尾部压缩，即腾出的未分配空间只能放在本分区之后，而不能留在本分区之前；而“扩展卷”

也只能从尾部进行扩展，不能利用其前部的未分配空间（图2、图3）。这便是该功能相比第三方无损分区工具的最大弱势，因此只适合在一些简单的场合下使用。最恰当的例子就是对原装机的“巨大分区”进行无损分配，因为空间的分配始终会在分区的尾部进行。

③“压缩”与“扩展”都可以反向操作，而且执行稳定、高效，完全不用担心会损坏数据。

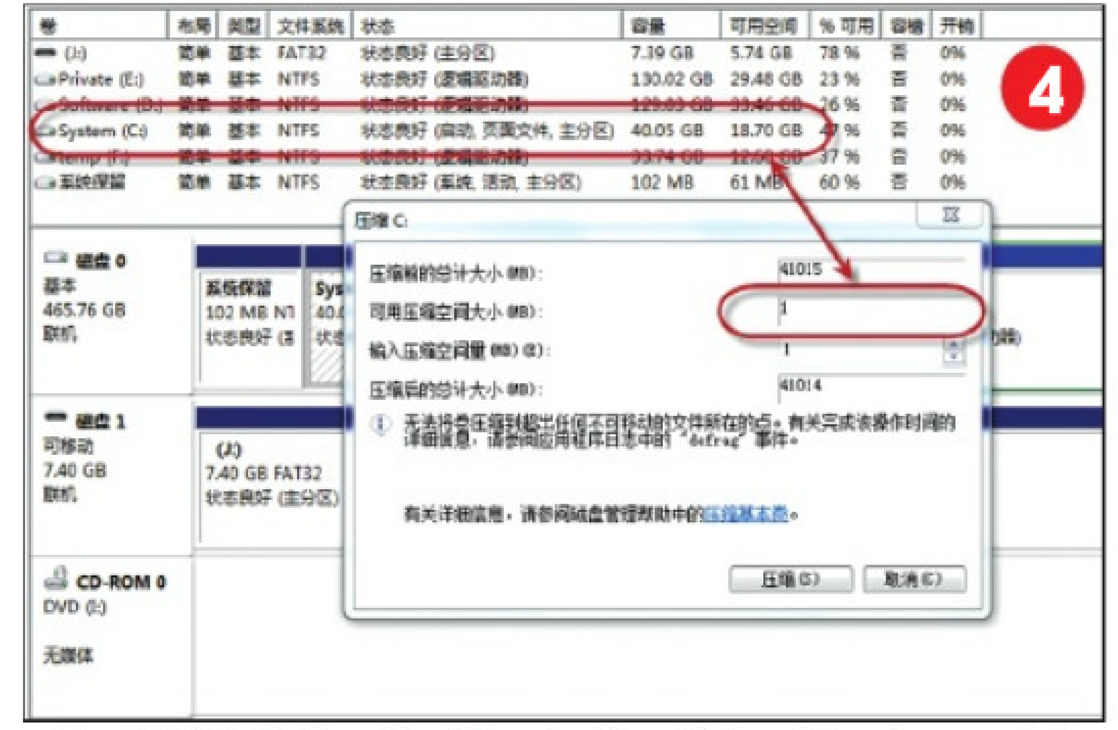


对图中的C盘进行“压缩卷”，只能将多余的空间腾出到尾部，而不可能腾到C盘之前，非系统盘亦是如此

图中的E盘不可能利用其头部的1GB多余空间来“扩展卷”，因为扩展只能在尾部进行

二、“压缩卷”无法利用所有的未使用空间

很多用户还会发现，如果对“巨大”的C盘进行“压缩卷”操作，所能“压”出的空间远比C盘上的未使用空间要小（图4）。这种情况在系统使用过一阵子并安装了其它软件以后，出现的概率更大。其原因在于，Windows在写入文件时并不会紧挨磁盘空间一个接一个地写，其数据可能会出现在分区的任何一个地方。由于压缩功能只能在尾部进行，因此它需要将其上的文件移动到靠头部的一端，才能顺利将尾部空间腾出。

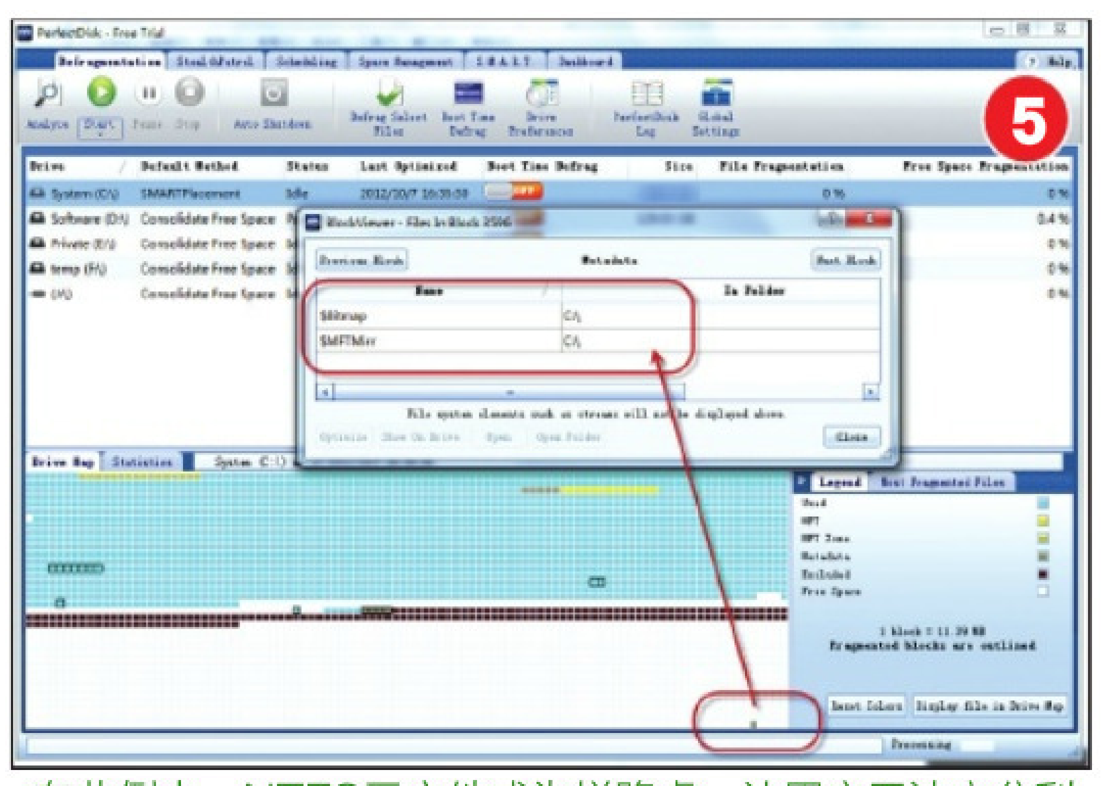


“压缩卷”往往不能“榨干”待压缩分区的所有可用空间

聪明的读者可能会尝试用“磁盘整理”功能。没错，在进行压缩卷之前，Win7调用的分析工具正是其自身的磁盘整理工具，它会根据磁盘整理的结果来确定最后可压缩的空间。然而该工具仍不够智能，其最大的限制是无法移动某些特别的文件，它们包括：

①操作系统运行时，少数无法被移动的系统文件。其中包括用作虚拟内存的页面文件（pagefile.sys），用于快速保存内存数据的休眠文件，以及系统还原所需要的部分文件。此问题可以通过暂时关闭相应的功能来解决。

②NTFS磁盘格式的系统文件（又称“metadata”）。NTFS磁盘格式提供了更高的安全性及性能，其管理上的代价是必须维持多个系统文件，例如$MFT、$MFTMirr、$LogFile、$Volume、$Bitmap、$Boot等，可使用第三方磁盘整理工具查看它们在磁盘上的分布。



在此例中，NTFS元文件成为拦路虎，让用户无法充分利用未使用空间

例如笔者用PerfectDisk初步整理磁盘后，会发现磁盘的后半部有大块的未使用空间（白色区块），但在最末尾却有一个灰色的方块，双击后看到其中存储的文件正是NTFS元文件$Bitmap和$MFTMirr（图5）。在上文的图4中，笔者无法在“压缩卷”中利用所有的18GB可用空间，其原因就是这两个无法移动的文件位于分区末端。

因此，如果你觉得待压缩的空间远不能满足你的要求，请尝试以下操作：

1. 关闭系统还原

在桌面“计算机”图标上右击选择“属性→系统保护”，进入系统保护设置界面（下页图6）。在这里选择要压缩的分区并

点击“配置”按钮，之后选择“关闭系统保护”并确定（**图7**）。注意：“系统还原”功能在电脑出问题时往往能起到力挽狂澜的作用，因此如果硬盘空间不吃紧，在完成压缩之后应当重新开启系统盘上的还原功能。

2. 关闭休眠功能

休眠功能所使用的文件为系统分区下的“hiberfil.sys”，要将其删除，最快捷的办法是使用命令行工具。以管理员身份打开命令行界面，在其中输入以下命令并回车，即可关闭休眠、彻底删除hiberfil.sys文件：

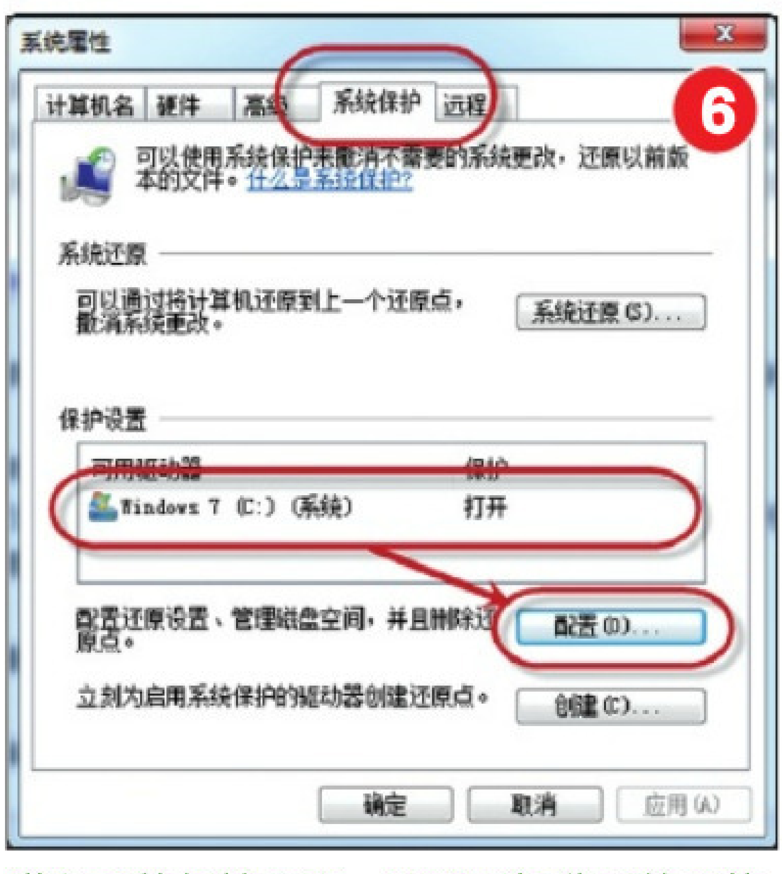
powercfg -h off

3. 删除系统页面文件

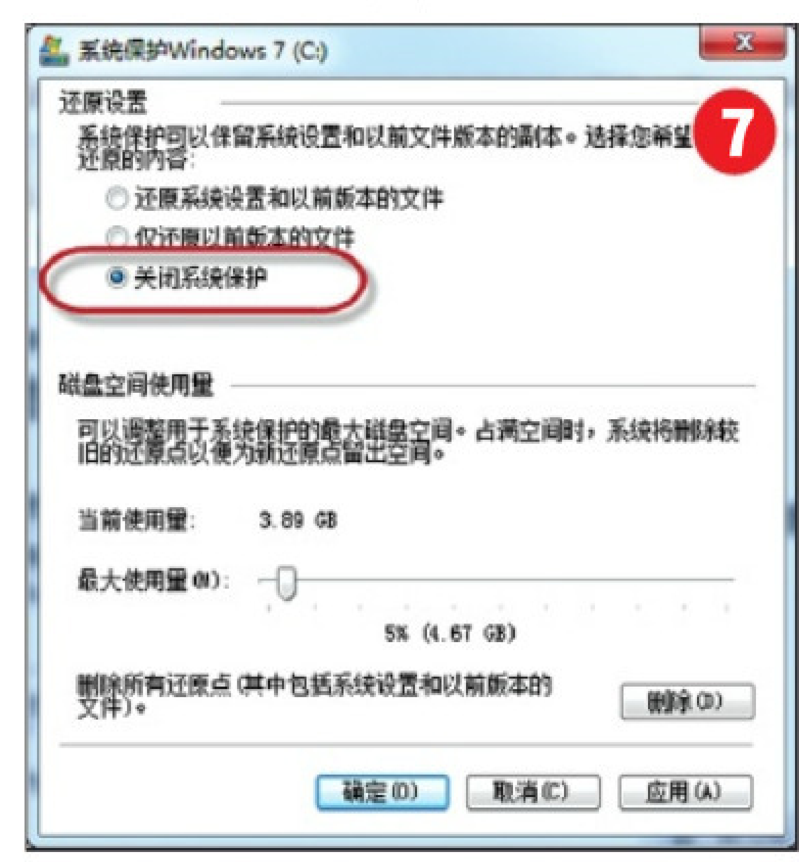
系统盘中往往还有一个体积较大的pagefile.sys文件，当内存不够用时，Windows就会将部分内存中存储的数据写入到该文件中，以便腾出更多的内存空间。虚拟内存是非常重要的功能，而且自WinXP之后，该功能已经很人性化，不会造成大量磁盘碎片，因此最好不要对它加以“干涉”。我们在这里也只是暂时将其关闭，在完成磁盘压缩后，应当迅速开启。

在桌面“计算机”图标上右击选择“属性”，然后进入“性能选项”的“高级”选项卡并点击下面的“更改”。在弹出的界面中首先取消默认的“自动管理所有驱动器的分页文件大小”，然后选中系统分区并点击下方的“无分页文件”，并一定记得要继续点击旁边的“设置”按钮进行确认。如此即可暂时删除页面文件pagefile.sys。

如果这些办法还不能解决问题，则只能说运气不佳——你碰到了无法移动的NTFS元数据文件，而且它们恰好位于分区的尾部或中部，这时就必须使用第三方磁盘整理软件来帮忙。笔者推荐最新版的Raxco PerfectDisk Pro（下载地址：http://www.myfiles.com.cn/soft/26/26956.htm），该软件提供了专门的“压缩卷”优化整理功能，可以在Win7运行时将大部分的NTFS元数据文件移到分区前部。当然最绝的是，它还有开机整理功能，可在系统启动时对磁盘进行脱机式（Offline）整理，这样所有的NTFS元数据以及之前提到的不可移动的系统文件都可以得到处理，具体操作如下：

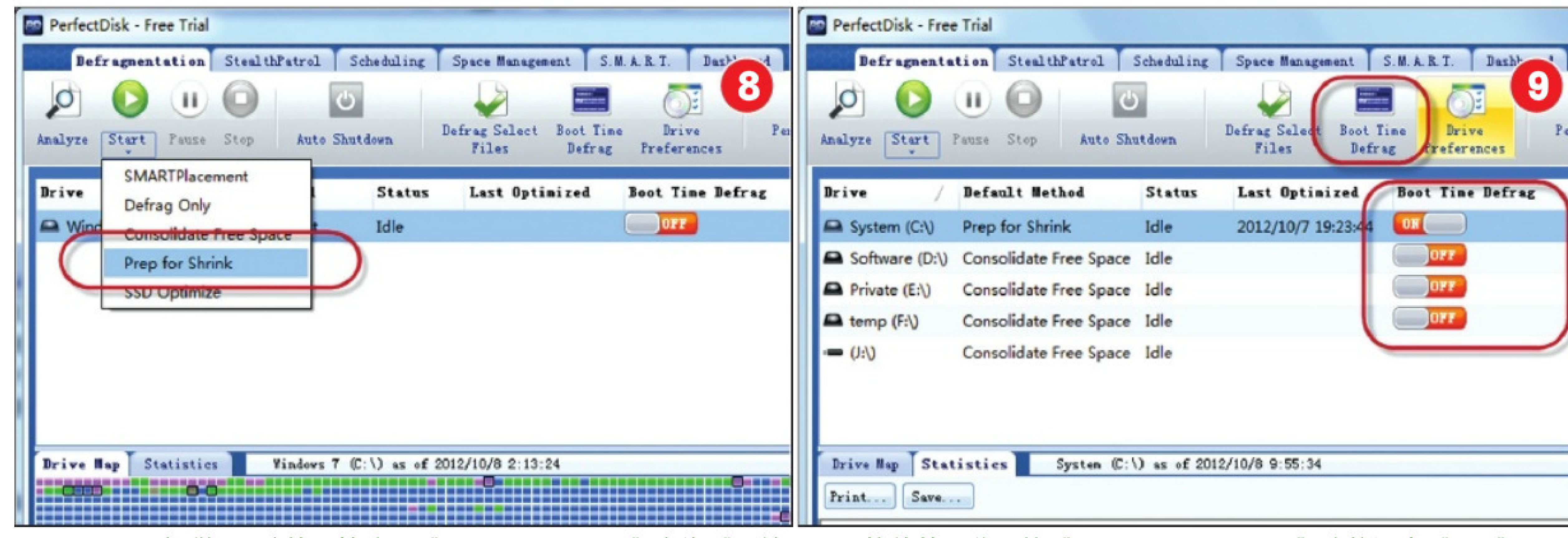


进入系统保护界面，配置目标分区的系统还原功能



关闭系统保护

在主界面选择待整理的分区并点击工具栏图标“Start”下方的文字“Prep for Shrink”（**图8**），整理后如果发现仍有部分“顽固”的NTFS元数据文件影响压缩（一般会是$MFTMirr和$Bitmap），就需要让PerfectDisk在系统启动时运行。具体方法为：1）在主界面中将待整理分区的“Boot Time Defrag”功能设为“ON”，其它磁盘设为“OFF”（**图9**）；2）点击工具栏上的“Boot Time Defrag”按钮，接受软件提示重启即可。



PerfectDisk提供了5种整理策略，“Prep for Shrink”专为“压缩卷”而设计

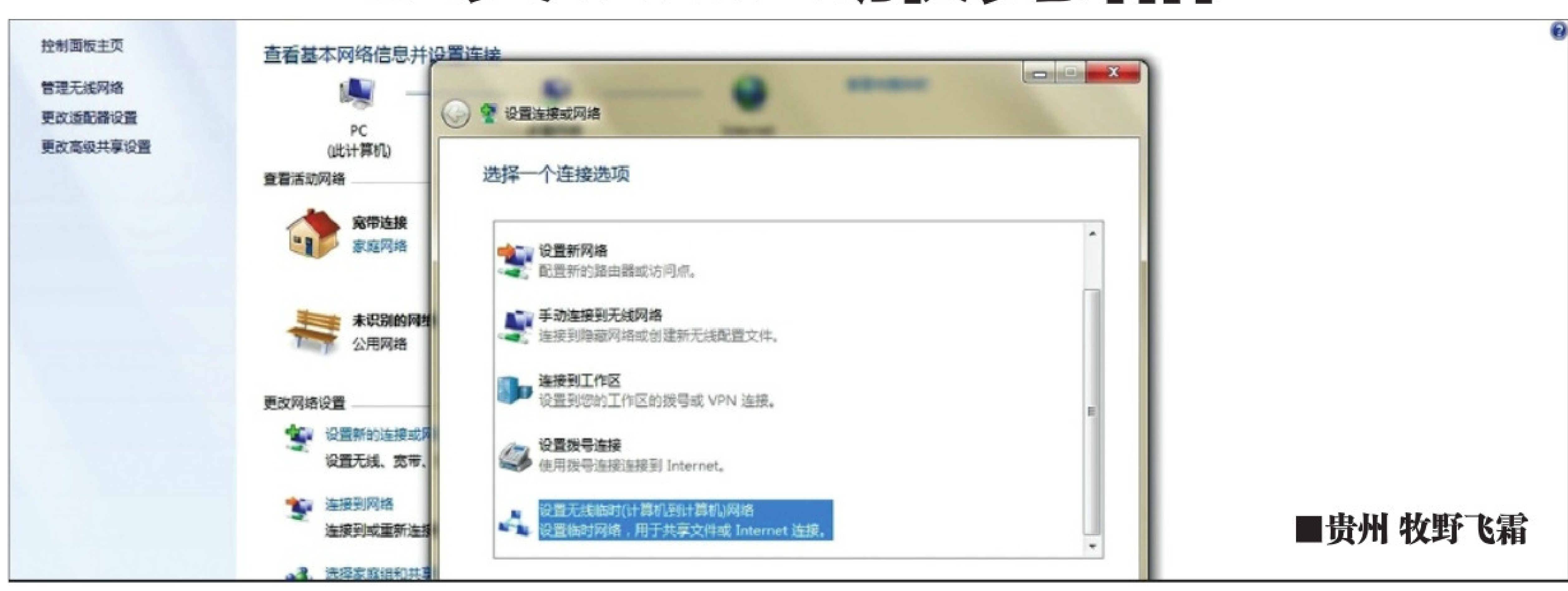
将待整理分区的“Boot Time Defrag”功能设为“ON”

经过PerfectDisk的整理，你就可充分利用分区中的未使用空间了。最后，笔者提供两个建议作为结语：

第一，如果想做一个懒人，你完全没必要逐一关闭系统还原、休眠以及页面文件，只要运行一次PerfectDisk的开机整理功能，就可以非常好地处理它们，另外建议把该软件直接放在你的系统维护U盘中。

第二，虽然使用Windows自带功能的安全系数最高，但限制却非常多。如果你希望在分区的头部进行分区大小调整，则必须使用第三方无损分区工具。这里推荐国内的“分区助手”（http://www.disktool.cn/），以及国外的Acronis Disk Director（http://www.acronis.com/homecomputing/products/diskdirector/）。P

无线网卡当路由 Win7巧设WiFi服务器



■贵州 牧野飞霜

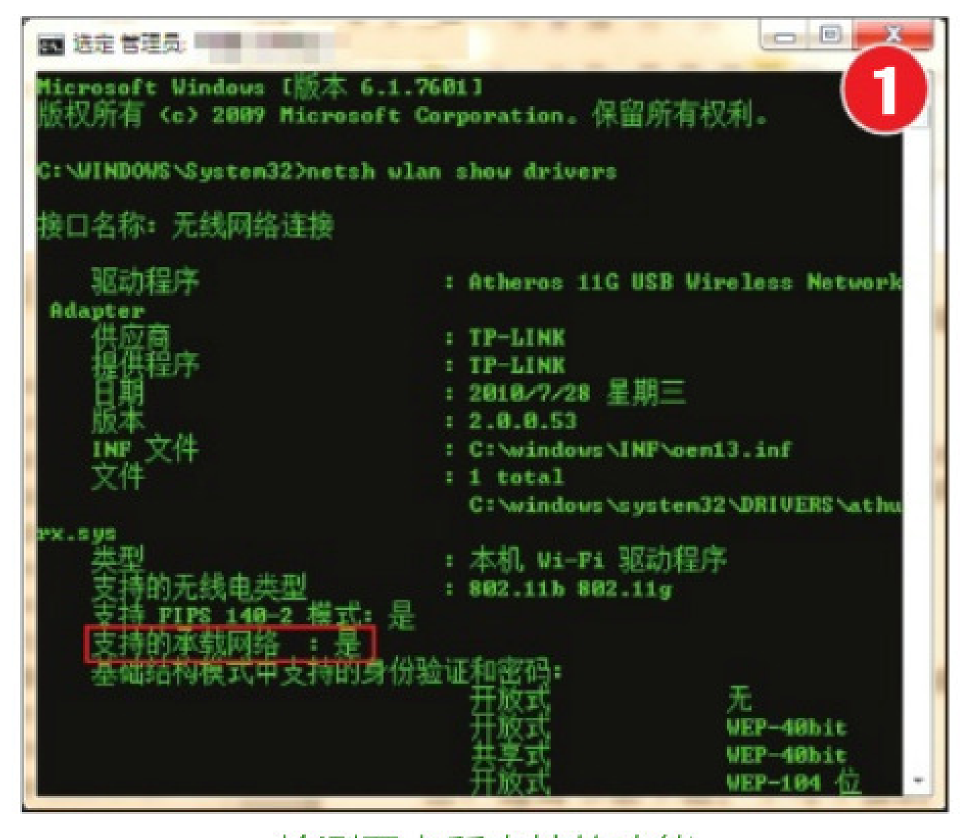
手机、笔记本、平板电脑……好几个移动设备想要同时上网可身边没有无线路由，怎么办呢？无论是安装了Win7的笔记本或台式机，只要有一块不太旧的无线网卡，就可以轻松解决这样的难题。这是因为Win7中提供了虚拟WiFi和SoftAP（即虚拟无线AP）功能，可以让电脑瞬间变成无线路由器，实现多设备共享上网！

一、创建WiFi基站的必要条件

想要在Win7中设置虚拟无线路由器，首先需要一块可支持“软AP”功能的无线网卡，然后检测它是否支持相关功能。在命令提示符窗口中执行如下命令：

netsh wlan show drivers

在返回的信息中，如果“支持的网络承载”一项显示为“是”（图1），那么说明无线网卡支持Win7中的虚拟无线AP功能。下面笔者将通过两种方法介绍如何搭建WiFi基站——“软路由法”和“虚拟无线网卡法”。



检测网卡所支持的功能

二、利用软路由共享WiFi上网

在Win7图形界面中，可以很方便地利用软路由技术搭建WiFi基站，允许其它无线设备连接来共享上网。首先进入“网络和共享中心→设置新的连接或网络→设置无线临时（计算机到计算机）网络”，点击下一步打开无线临时网络设置向导。

此时要求设置网络名，也就是WiFi基站名称。在“安全类型”处选择“WPA2-个人”并设置一个连接密码，以保证网络安全。勾选“保存这个网络”，以便随时启用WiFi基站。

点击下一步开始创建WiFi网络，稍等片刻WiFi基站就搭建成功了（图2），之后启用Internet共享上网，否则其它设备虽然可以连接但却不能使用Internet网络。也可以手动打开“网络和共享中心”，在“查看活动网络”下点击“访问类型”为Internet的本地连接，在弹出的对话框中点击“属性”按钮并切换到“共享”选项卡，勾选“允许其他网络用户通过此计算机的Internet连接来连接”即可。



创建WiFi基站成功

设置完毕后，Win7系统会变成一个WiFi基站（图3），其它移动便携设备就可连接并共享上网了。



等待用户接入WiFi基站

提示：无法启用Internet共享连接的问题

有时在共享Internet连接时会提示“Windows无法设置Internet共享连接”，或弹出错误提示“Internet连接共享访问被启用时，出现了一个错误”，这通常是禁用了Win7防火墙服务的缘故，只需重新开启即可，共享成功后可根据需要重新关闭或禁用该服务。

三、虚拟无线网卡共享WiFi上网

上面的方法是利用软路由的特性来实现WiFi共享上网，此外Win7中还提供了netsh配置工具，可通过创建虚拟WiFi网卡的方式同样达到共享上网的目的。

1. 创建虚拟WiFi网卡

打开命令提示符窗口，执行如下命令：

netsh wlan set hostednetwork mode=allow ssid=Win7WiFi key=12345678

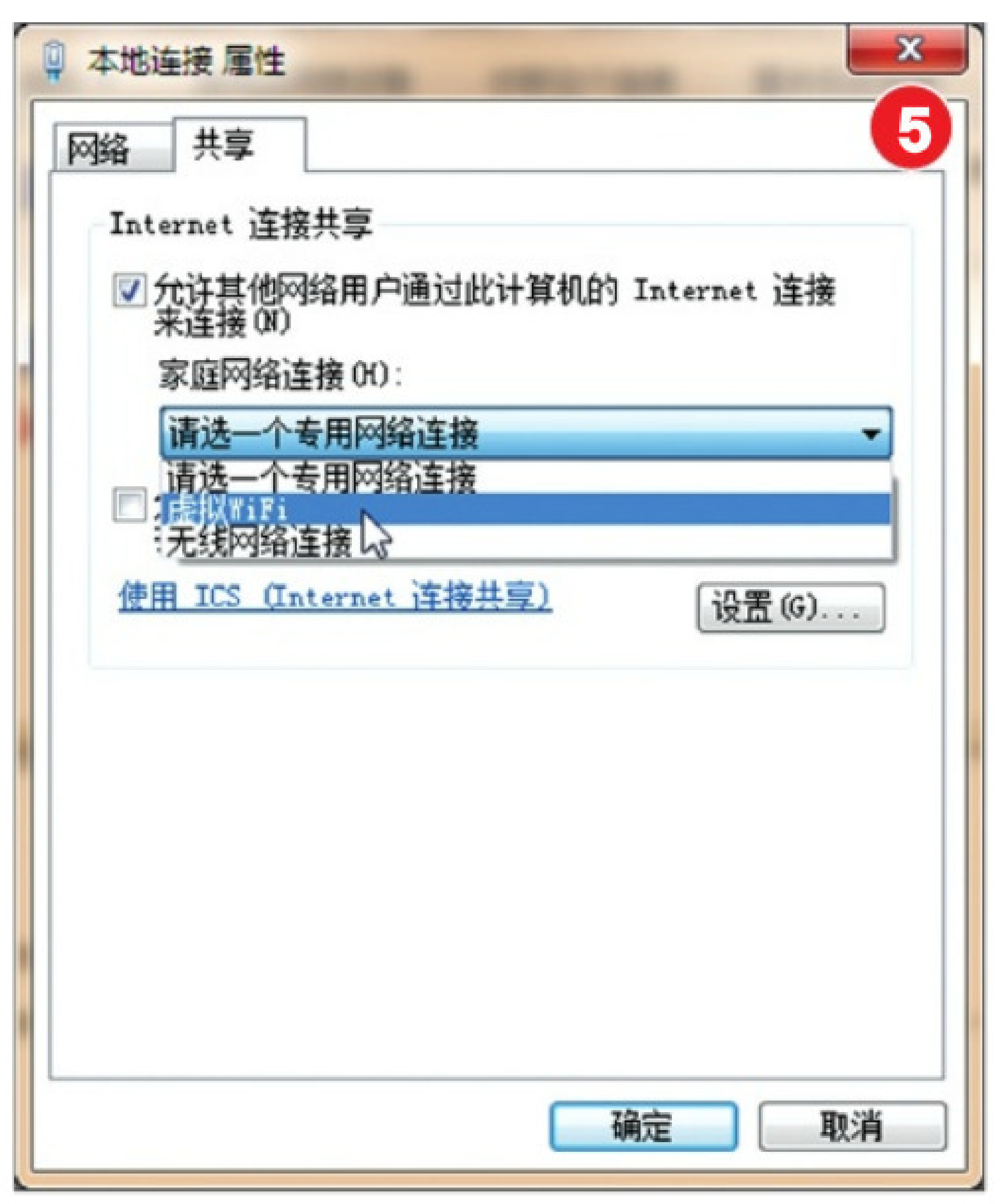
其中“ssid=”后面为WiFi网络名称，“key=”后面是连接时验证的密码，注意此密码必须为8位以上。回车执行后打开“网络和共享中心→更改适配器设置”，可以看到本地网卡多了一个属性为“Microsoft Virtual WiFi Miniport Adapter”的无线网络连接（图4）。为了方便区分，可将其改名为“虚拟WiFi”。

新创建的虚拟WiFi网卡

2. Internet连接共享与IP设置

在设置Internet连接共享时可以参考之前的步骤进行，不同之处在于，在“家庭网络连接”一项中要选择“虚拟WiFi”（图5）。

之后需要对虚拟WiFi网卡进行IP与DNS设置。打开“虚拟WiFi”网卡的属性窗口，在“Internet协议版本4”中设置IP和DNS地址。IP地址可根据当前网络环境进行设置，也可直接自动获取。最关键的要配置好DNS服务器地址，否则其他设备虽然能连接却不能正常打开网页。



共享Internet连接

3. 开启无线WiFi基站

在命令提示符中执行如下命令（图6）：

netsh wlan start hostednetwork

可将上面的命令保存为BAT批处理文件，方便需要时随时开启WiFi基站。成功后就可以看到系统建立了一个名为“Win7WiFi”的无线连接，同时其它无线设备都可以连接到这台电脑共享上网。



开启无线WiFi基站

提示：

如果要停止虚拟WiFi网卡共享上网，可执行命令：

netsh wlan stop hostednetwork

节电有道 Win7电源管理的秘密



对于台式机而言，节约电能的主要目的在于绿色环保；而对于笔记本来说，在没有外接电源的情况下如何节电就是个大问题。Win7在电源管理功能方面进行了大幅增强，全新设计的电池使用方案、强大的移动中心以及细节功能的优化等方面，都使得Win7操作系统大大延长了便携电脑的移动续航时间。

一、多电源使用计划，不同环境自由切换

为了让使用电池续航的笔记本用户进一步节约能耗，Win7系统在“电源选项”功能中默认提供了“平衡”“节能”和“高性能”3套电源使用方案（图1）。点击右侧的“更改计划设置”可对默认方案进行修改，快速调节显示器的关闭时间、降低显示亮度时间和睡眠时间等（图2）。

如果默认的电源使用方案无法满足需求，用户还可根据不同环境的实际使用需要，创建新的自定义电源计划，例如在无WiFi环境下可创建关闭无线网卡功能的电源使用方案，并对其他功能进行详细设置（图3）。不同环境下使用不同的方案，这是Win7节能的有效手段之一。



Win7默认提供3种电源计划



修改默认的电源计划

创建自定义电源计划

二、详解Win7节能的7个途径

在Win7电源选项的高级设置中，可以针对CPU、硬盘、无线网卡、显示器等各硬件设备进行细致的节电与性能平衡调节（图4）。虽然每个项目可调节的功能看起来很简单，但这正是Win7降低笔记本能耗的有效途径。



高级电源选项设置

节电绝招1：智能显示器亮度调节

笔记本显示器的亮度是影响续航时间的重要因素之一，除了设置合适的亮度与自动关闭显示器时间以外，在实际使用过程中，还会遇到系统短时间闲置的情况。为了更好地节能，Win7提供了显示器亮度智能调节技术，开启之后在指定时间内不操作电脑就会自动降低亮度（图5）。此外，如果硬件支持的话，Win7还可以利用传感设备，根据周围环境自动调整亮度。

节电绝招2：CPU性能动态调节与被动散热

Win7中集成了增强的CPU电源管理技术，它能够让Win7根据当前负载情况和性能需求，动态调节CPU性能（图6），在有效节约电量的同时还延长了配件的使用寿命，完全可以替代大多数第三方降频软件。另外，Win7还支持最新的被动散热技术，对于采用全被动散热方式的平台来说（例如Intel的Atom系列、AMD的APU E等），启用此功能可大幅降低功耗而且还能避免CPU过热死机。

节电绝招3：无线网卡的低功耗模式

Win7系统增强了对无线网络设备低功耗模式的兼容性，可设置在长时间空闲时自动进入D3电源管理模式（最高节能状态）。并且在进入该模式前，系统会首先检测设备是否支持，避免出现启用低功耗后导致某些网卡无法工作的情况（图7），该问题曾一度出现在Windows Vista中。



智能降低显示器亮度



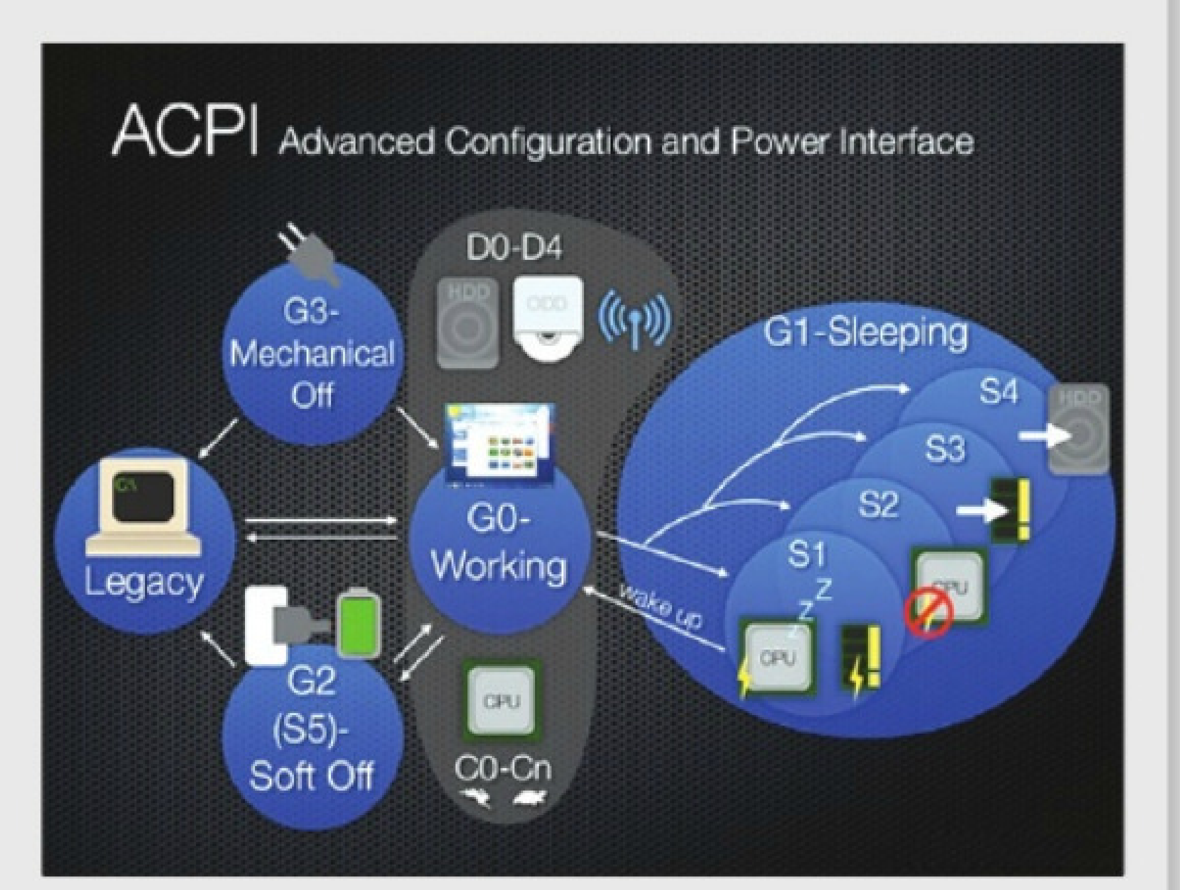
性能动态调节与被动散热

设置无线网卡节能模式

无线网卡的4种设备状态

在Win7电源选项的无线网卡设置中，提供了4种电源状态：最高性能、低节能、中等节能和最高节能。这4种状态分别对应ACPI（Advanced Configuration and Power Interface，即高级配置与电源接口）标准中的4种情况。

ACPI规定了从D0到D3的4种电源状态，其中D0（Fully-On）是正常工作状态，电量消耗最多，设备开启全部功能，能够完全响应，对应“最高性能”模式。D1和D2是中间电源状态，它的定义根据设备的不同而有所不同。该状态下除了能有效省电之外，通常还会关闭一些自身功能达到更省电的目的，分别对应“低节能”和“中等节能”模式。D3（Off）是设备关闭状态，进入此模式时，当前的状态和环境参数会全部丢失，重新启动时操作系统会初始化设备，对应“最高节能”模式。



ACPI所有状态的关系图

不过有的网卡不支持D3节电模式，从此状态恢复时无法自动恢复断电前的状态和环境，会出现断网现象。因此，如果无线网卡型号较旧不支持该功能的话，启用“最高节能”是没有效果的。不过好在Win7会阻止这种情况的发生，可以选择D2状态对应的“中等节能”模式，达到最佳的节电效果。

节电绝招4：空闲时智能节电

Win7改善了硬件设备空闲时的耗能管理技术，在一定时间没有操作电脑的情况下会自动进入低功耗状态。该功能可以应用于硬盘、内存、显卡和PCI Express等诸多硬件设备（图8、图9）。

节电绝招5：选择性暂停设备

Win7对于某些特殊设备，例如麦克风、摄像头和蓝牙等，还支持选择性暂停技术（图10）。它可以将处于闲置状态的设备直接关闭，从而大幅降低能耗。

节电绝招6：音频多媒体节能

音频编码规范从AC'97升级到HD Audio以后，音频设备的功耗也得到了一定程度的降低。Win7中也增加了对HD Audio音频编码设备和其它多媒体低功耗节能的支持（图11），可以获得不错的省电效果。



设置硬盘空闲节能时间　设置PCI-E设备空闲节能　启用USB选择性暂停功能　启用多媒体播放节能

节电绝招7：计时器合并降耗

Win7中还提供了一项特别的“Timer Coalescing”（计时器合并）技术进一步降耗节能，该技术通过同时中止多个不同软件的计时器来增加平均处理器空闲时间，从而提高周期性软件活动的效率，可有效降低电源消耗。计时器合并技术主要用于网页浏览，可降低其计时器频率（图12），所以长时间上网的笔记本用户最好选择IE内核的浏览器。

此外，在高级电源选项中还可以设置笔记本电池的进阶操作（图13），如低电量阈值、低电量通知以及在电量低时所采取的动作等。对于支持的显卡，也可进行相应的图形显示性能与节能平衡调节（图14）。





IE内核计时器节能　电池节能设置项目　显示节能设置项目

三、Windows移动中心——Win7快捷功能面板



这样的快捷面板Win7有吗？

Android平台的智能手机都有各种快捷功能面板工具（图15），它们提供了屏幕亮度、关屏时间、无线网络、蓝牙扫描等节电设置和快捷开关，为用户带来了很大的方便。Win7系统中是否也有相似的功能呢？实际上从Windows Vista开始就提供了类似的工具，并且在Win7中进一步增强，这就是“Windows移动中心”。

使用“Win+X”组合键或在“开始”菜单搜索框中输入“mblctr.exe”并回车，就可以开启Win7移动中心（图16）。该工具在界面中集合了与移动PC相关的



便捷的Windows移动中心

各种设置，通过这些功能入口，可以快速完成调整显示器亮度与音量、检查电池状态、更改电源设置和使用计划以及打开和关闭无线等任务。尤其是用户在切换工作场所时，所有和节能相关的操作都可在同一个控制台上执行。对于那些不支持快捷键调节屏幕亮度的笔记本电脑，使用Windows移动中心还能很方便地进行调节，滑块式的设计更加细致且直观。

让Windows移动中心进驻台式机

虽然Windows移动中心是专为移动便携式电脑所开发的应用，但对于台式机来说也是一个方便实用的快速设置工具，不过在运行时会出现错误提示（图17）。能否让台式机强制使用Windows移动中心呢？当然可以！



台式机上运行Windows移动中心时的禁止提示

首先，在台式机上下载并安装Windows移动中心（32位下载地址：http://www.microsoft.com/zh-cn/download/details.aspx?id=14；64位下载地址：http://www.microsoft.com/zh-cn/download/details.aspx?id=3182）。完成后新建一个记事本输入如下内容：

```
Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\MobilityCenter]
"MobilityCenter"=dword:00000000
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\MobilePC\AdaptableSettings]
"SkipBatteryCheck"=dword:00000001
[HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\MobilePC\MobilityCenter]
"RunOnDesktop"=dword:00000001
```

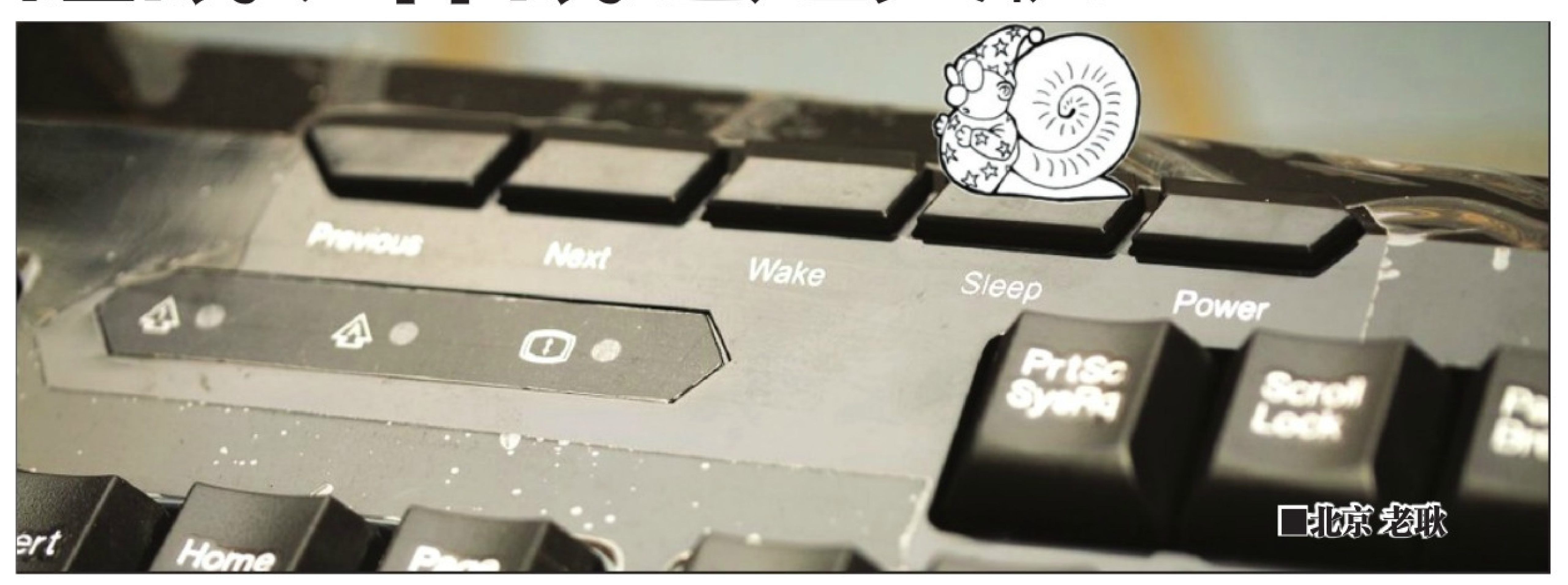
保存该记事本文件为"WMC-on-Desktop.reg"，双击导入注册表后即可在台式机上运行Windows移动中心，此后便可以很方便地完成扬声器音量、无线网络连接和显示器亮度等常用的快捷操作了。

除此之外，Windows移动中心也可由OEM厂商自定义添加更多组件，使其快捷设置功能更为丰富。例如在某些联想和戴尔的笔记本中，就为Windows移动中心额外添加了键盘亮度、蓝牙、触摸板等快捷设置（图18）。当然，也有一些第三方的组件可供用户下载使用，例如很实用的"关闭显示屏"组件（32位下载地址：http://www.istartedsomething.com/uploads/DisplayOffTile.msi；64位下载地址：http://www.istartedsomething.com/uploads/DisplayOffTile_x64.msi），安装后会在Windows移动中心添加一个"Internal Display"功能，点击"Turn off"按钮即可立刻关闭显示器，非常适合暂时离开笔记本时快速关闭屏幕节省电量。



戴尔笔记本上的Windows移动中心

开机速度击败全国99%电脑
睡眠、休眠还是关机?



□北京 老耿

最近，笔者怀着好奇的心情安装了各种“卫士”级别的安全工具，对系统进行了一番包含各种启动项、服务、垃圾文件等在内的清理与优化设置。每次看着电脑启动时弹出“你的开机速度击败了全国XX%的电脑”的提示窗口，一种莫名的优越与欣慰的感觉油然而生。但是仔细一想，对Win7系统进行各种优化是很有必要的，不过如果仅仅只是为了那微不足道的开机速度的话，还不如学会合理使用Win7提供的各种电源模式来保证电脑启动如飞，彻底“击败全国99%的电脑”！

一、睡眠、休眠还是关机?

暂时出门，就会让电脑睡眠；长时间不用，那就关机——这是大多数电脑用户最常见的选择。事实上Win7中所提供的休眠模式，很多人从来就没有使用过，甚至在许多所谓的优化软件的帮助之下，将休眠功能彻底关闭，从而达到节约系统盘空间的目的（**图1**）。可是这样做，真的划算么？



很多优化软件都会提供禁止休眠功能

1. 睡眠与休眠的区别

Win7中提供的“休眠”模式其实是非常有用的，在笔者讲清楚之前，先来看看休眠、睡眠和关机之间的区别。

“关机”是最好理解的动作，关机之后所有硬件都会与电源切断联系，系统工作状态丢失，重启之后初始化系统才会进入全新的启动状态。

“睡眠”（Sleep）即ACPI规范中所指的S3状态，在主板BIOS中叫做“挂到内存”（Suspend to RAM/STR）。睡眠状态在WinXP中也被叫做“待机”（Standby），在此状态下大部分硬件都会被停止供电，但内存RAM仍然处于供电状态，操作系统、所有应用程序和被打开的文档等会保存在内存中。当电脑从S3睡眠状态唤醒时，就可以重新快速进入睡眠之前的工作状态了。

“休眠”（Hibernate）状态即ACPI规范中所指的S4状态，与睡眠的相似之处在于，它可以保存之前电脑的所有状态，唤醒后立刻开始工作。不同之处在于，所有设备会被完全切断电源，与关机相似。操作系统、应用程序和文档等工作状态会以文件的方式保存到硬盘中，在唤醒时通过读取此文件快速恢复。

无论是睡眠还是休眠，它们的作用都是让你快速恢复之前的工作状态。比如你正在编辑一个Word文档，从睡眠或休眠的状态唤醒后，会恢复到之前文档编辑的状态。不过因为睡眠模式会把工作状态保存到内存，因此它的唤醒时间非常短；而休眠状态在恢复时由于要读写硬盘，因此速度会慢上许多。换一个角度来看，如果睡眠状态下电源出现故障彻底断电的话，内存中

保存的数据会全部丢失，而休眠则不会存在这种顾虑，因此后者的安全性要高很多，而且休眠时完全不耗电。

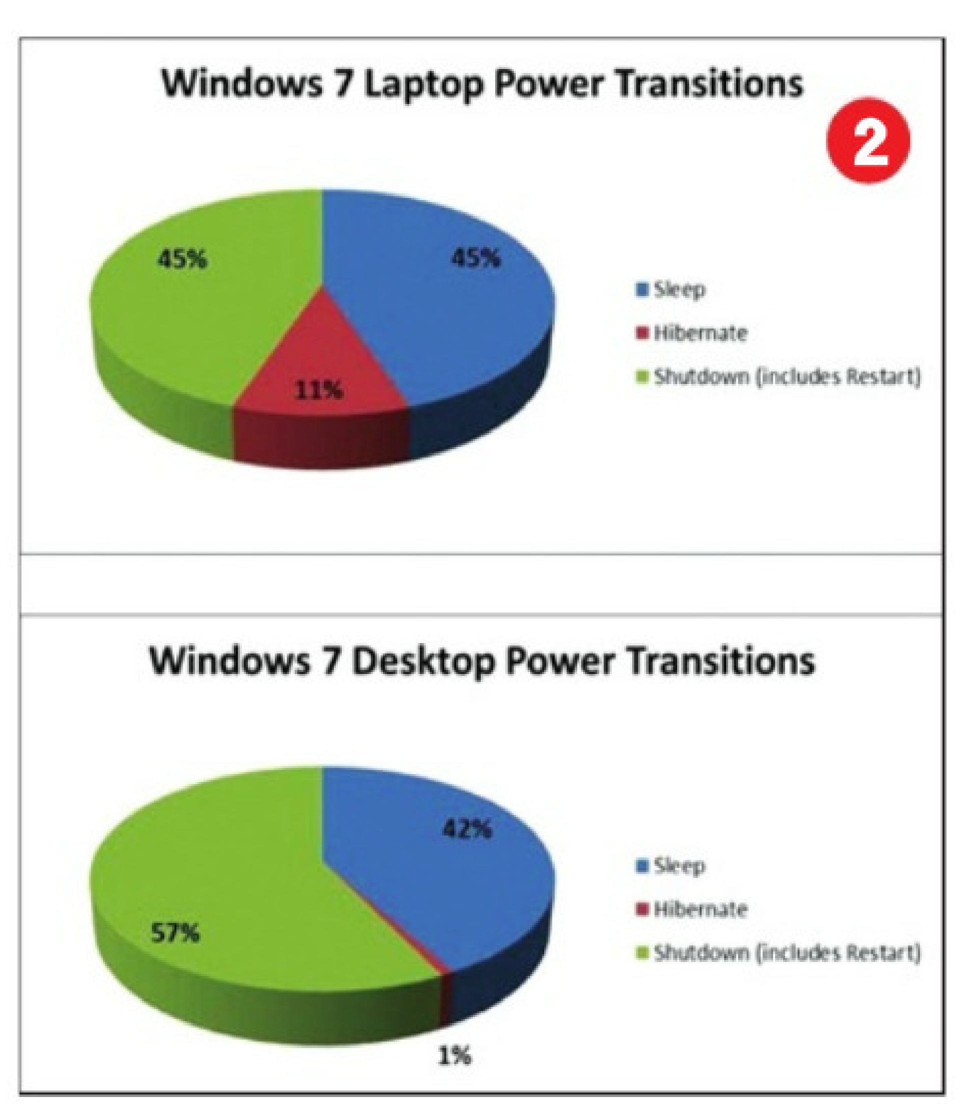
2. 合理选择睡眠与休眠

在了解了关机、睡眠与休眠3种模式的不同之处后，笔者就来纠正一个从WinXP时代就延续下来的错误观念——“用完电脑就关机”（图2）。

既然我们使用电脑的目的是为了工作和娱乐，那么再次打开电脑时当然是想更快更方便地直接进入离开之前的工作或游戏状态。睡眠和休眠都可以达到这个目的，而选择关机之后重启，无论速度有多快，都必须重新打开文档或者运行游戏。事实上，系统从睡眠状态重新恢复工作只需10秒钟左右，从休眠也不会超过1分钟，都比关机后重启要快得多！

从使用目的来看，关机行为是没有必要的；从电源能耗来看，关机也没有什么优势可言。休眠状态完全不耗电，睡眠状态虽然需要对内存供电，但其耗电量可以说微乎其微，不过仅1~2W。也就是说，电脑处于睡眠状态下1个多月也不过仅消耗1度电，还是相当划算。

因此，除了更新系统、安装大型软件等需要重启的情况，可以说关机不是必要的选择，平时应该经常使用睡眠或休眠模式。短时间不用电脑可以进入睡眠状态，长时间不用电脑而且还要保证数据安全，则可选择休眠模式。当然在长期使用电脑之后，也可以偶尔关机“清空”一下内存。



57%的台式机用户和45%的笔记本电脑用户习惯使用关机功能而不是睡眠功能

二、睡眠与休眠在使用中的一些问题

睡眠、休眠模式与关机相比优势明显，不过在使用时可能会遇到一些问题，笔者整理如下。

1. 我的电脑为什么无法休眠？

如果电脑中没有休眠选项，通常是因为使用了第三方优化工具禁用休眠功能的结果。此时打开命令提示符窗口，执行如下命令：

powercfg -a

如果返回的信息“此系统有以下睡眠状态”中有休眠和混合睡眠模式，则说明休眠功能被禁用了。可执行如下命令恢复（图3）：

powercfg /h on

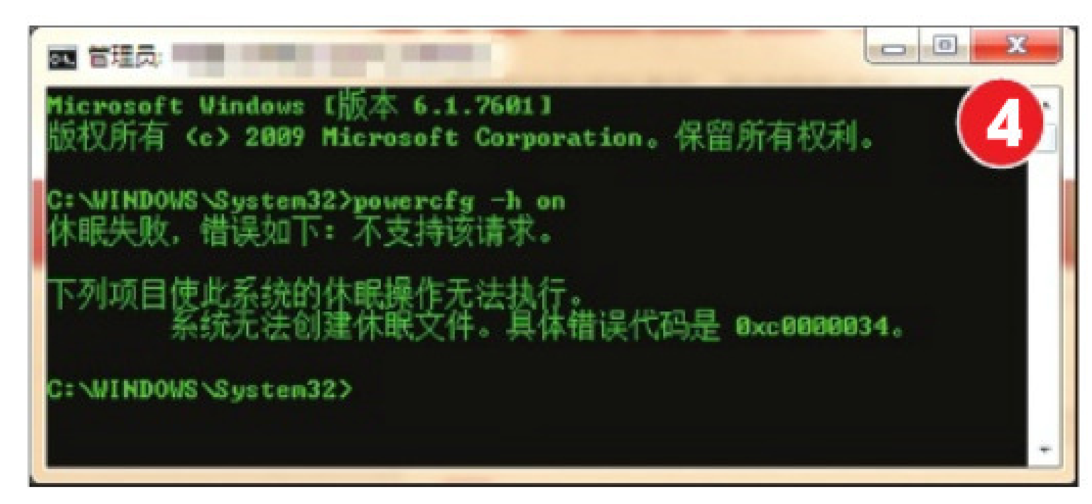
不过在有的电脑上在重新启用休眠功能时，会出现无法创建休眠文件的错误提示（图4）。出现这样的情况，一般是由于系统磁盘空间不足或者安装了某些磁盘保护软件，例如影子系统、“雨过天晴”恢复系统、COMODO Time Machine等。解决办法只有扩容系统分区或者卸载相应的保护软件。

如果系统仍然显示不支持休眠和混合睡眠状态，那么通常是与硬件有关。因为目前几乎所有主板都支持S3休眠模式，所以错误的驱动程序或主板BIOS设置不当是最有可能的原因。打开系统设备管理器，查看“系统设备”中是否有名为ACPI的电源设备（图5），并且要为其安装正确驱动，只有这样才能使用ACPI高级电源控制功能。

如果驱动没有问题，那么就要把注意力集中在BIOS中的休眠选项，可进入“Power Management Setup”项目中找到“ACPI Suspend Type”，将其设置为S3即可（图6）。另外还可以设置在休眠状态下使用键盘组合键、鼠标、网卡和PCI-E设备等多种唤醒方式。



重新启用休眠功能



安装了Comodo Time Machine后导致创建休眠文件失败



查看是否安装ACPI驱动

ACPI Standby State [S3]
Power LED [Blinking]
EuP 2013 [Enabled]
Restore On AC Power Loss [Off]

开启对主板休眠功能的支持

2. 休眠文件严重“吞噬”磁盘空间怎么办？

正是因为休眠文件（hiberfil.sys）会占用较大的系统盘空间，因此许多优化软件往往会“怂恿”用户将其禁用删除。休眠文件的体积大小取决于物理内存容量，默认为后者大小的75%左右，因此Win7系统盘应预留足够的空间。如果硬盘空间紧张，可以手动调整休眠文件大小。

打开命令提示符窗口，输入并执行如下命令：

powercfg /HIBERNATE /SIZE 65

此命令可将休眠文件调整为物理内存容量的65%，执行后会立刻返回休眠文件的总字节数（**图7**），但注意最好不要低于50%，否则可能会因为运行了占用较大内存的程序或游戏而无法正常休眠。

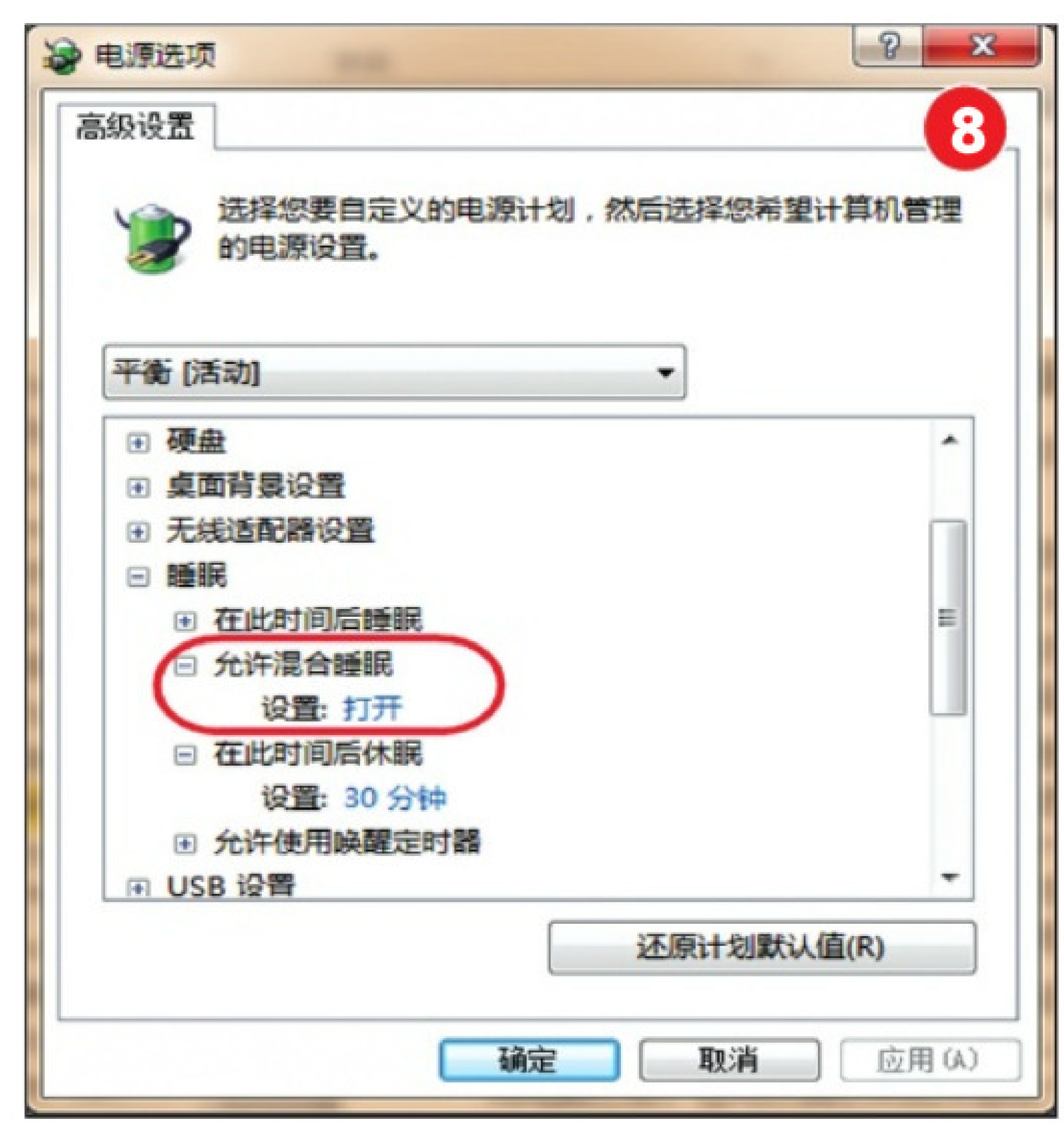


修改休眠文件体积大小

3. “混合睡眠”是什么？——睡眠与休眠双保险

在Win7高级电源选项中，我们会发现除默认的睡眠、休眠模式以外，还多了一项有些陌生的“混合睡眠”模式（**图8**）。顾名思义，混合睡眠就是综合了睡眠与休眠两者优点的一种综合模式。开启后，计算机在进入睡眠状态的同时，内存数据也会被存入硬盘的休眠文件中。在混合睡眠状态下，内存仍然持续供电，与正常睡眠状态相同。但是如果睡眠过程中发生意外断电，则下次启动时会利用休眠文件恢复工作状态，相当于从休眠状态恢复。

也就是说，混合睡眠模式类似双保险的睡眠模式，不断电时则从睡眠状态恢复，断电时则从休眠状态启动，既有睡眠模式恢复速度快的优点，又有休眠模式可断电的安全保障。另外，在电源选项中还可以设置休眠定时器触发功能，在混合模式下睡眠到指定的时间后自动转入休眠状态。



电源选项中的“混合睡眠”模式

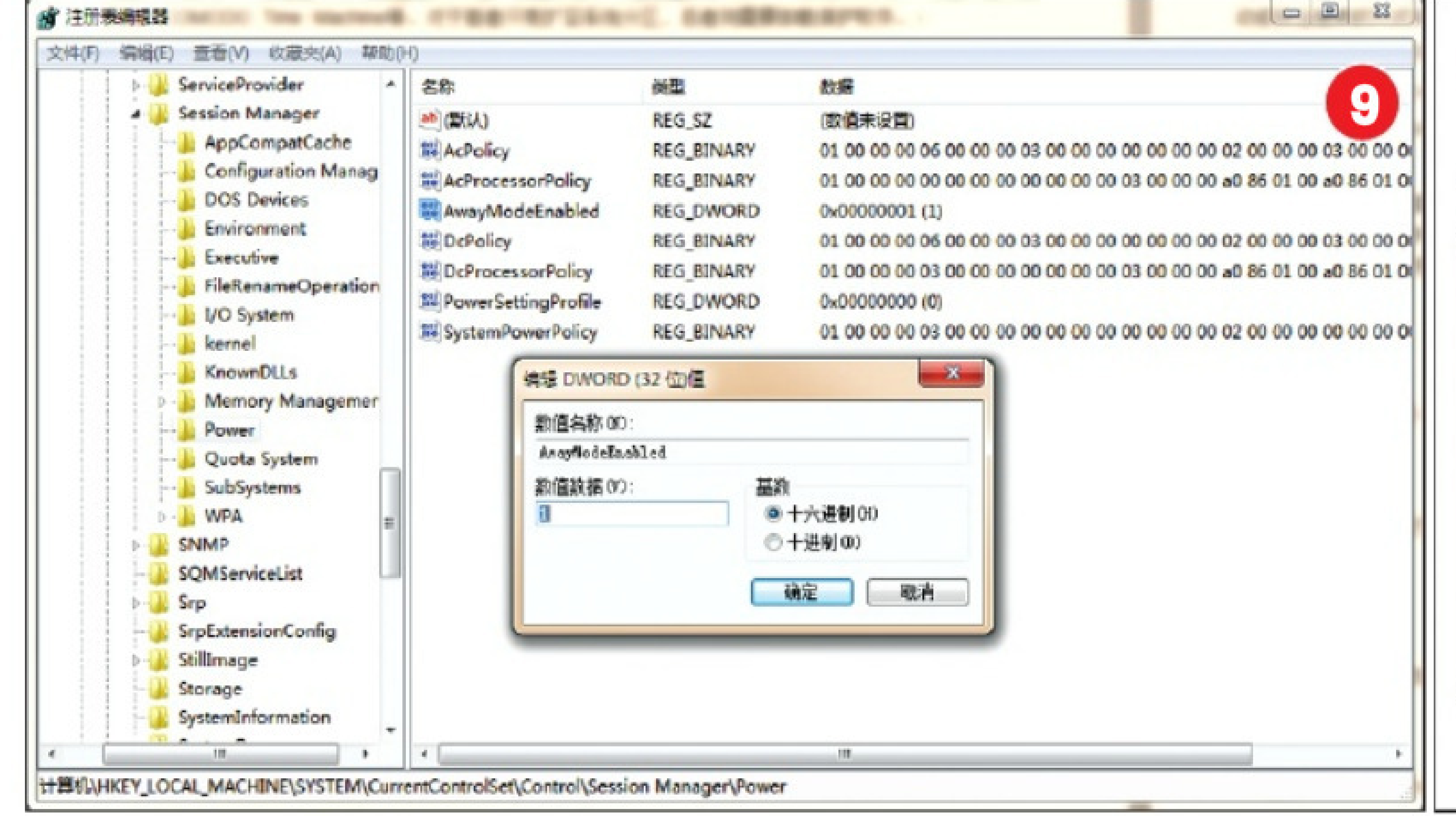
三、通宵节能下载，不可不提的“离开模式”

Win7系统中还隐藏着一个特殊的“离开模式”，它不同于睡眠和休眠。在该模式下，显卡、声卡会关闭，CPU进入低功耗状态，特别适合挂机下载。不过Win7并没有直接提供这个功能，需要手动修改注册表来开启。

打开注册表编辑器，找到如下项目：

HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Power。在该项下新建一个DWORD32位的键值，名称为“AwayModeEnabled”，值设置为1（**图9**）。

完成后进入高级电源管理选项，将当前计划中的“在此时间后关闭硬盘”选择设置为“从不”，将网卡设置为“最高性能”，“在此时间后睡眠”也设置成“从不”（**图10**）。然后点击开始菜单中的“睡眠”就可以进入“离开模式”，从此便可以在省电的同时还能通宵挂机下载啦！

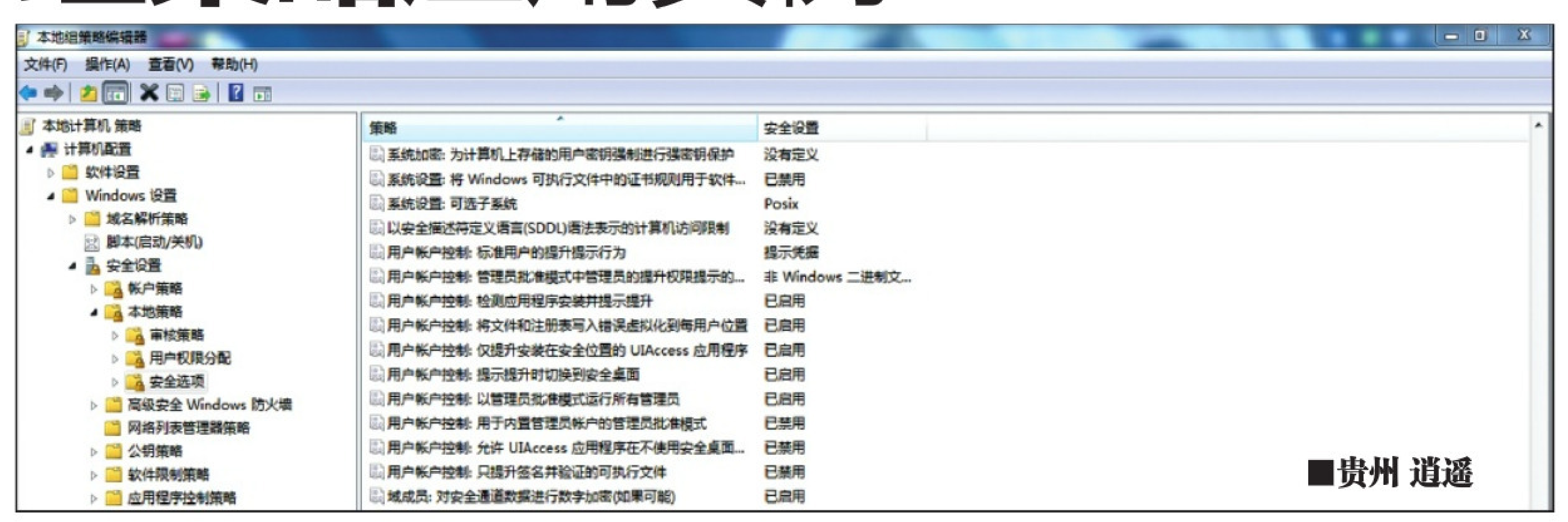


新建离开模式注册表键



设置离开模式电源选项

激发Win7核心力量
组策略应用实例



■贵州 逍遥

Windows中的“组策略”功能对于很多喜欢“折腾”电脑的老用户来说并不陌生，它将系统中各种高级配置选项汇集成各种配置模块，供管理人员直接使用，从而达到方便管理计算机的目的。从WinXP开始，组策略的使用就取代了手工修改注册表的操作，成为调整Windows系统和增强各项功能的重要工具。

Win7对已有的组策略功能进行了大幅的增强与完善，增加了许多新的管理项目和特殊的功能项，善用组策略工具可以让Win7更加安全、更加方便、更有效率！

一、Win7特色组策略应用实例

首先我们来看看Win7中新增的一些组策略功能项目，以及对原有组策略项目功能进一步完善的应用实例。

1. 慧眼识身份，陌生U盘不能用

频繁使用陌生的U盘、移动硬盘等移动存储设备是感染病毒木马和丢失重要资料的主要原因之一，但完全禁止它们是不现实的，最好的方法是通过恰当的设置对U盘的使用进行限制。Win7的组策略加强了对U盘等外部移动存储设备的监控，可以允许使用指定的U盘或者移动硬盘，禁止其它陌生设备与系统交换数据，具体操作如下：

步骤一：记录U盘的硬件ID

首先将允许使用的U盘或移动硬盘等设备与电脑连接，进入“控制面板→设备管理器→磁盘驱动器”，此时在磁盘列表中可看见已连接的移动存储设备（图1）。右键点击该设备的“属性”并切换到“详细信息”选项卡，在设备“属性”中选择“硬件ID”，然后复制“值”列表框中的第一行字符串备用（图2）。

在“设备管理器”中展开“通用串行总线控制器”并查看“USB大容量存储设备”的“属性”窗口，切换到“详细信息”选项卡复制硬件ID的第一行字符串（图3）。



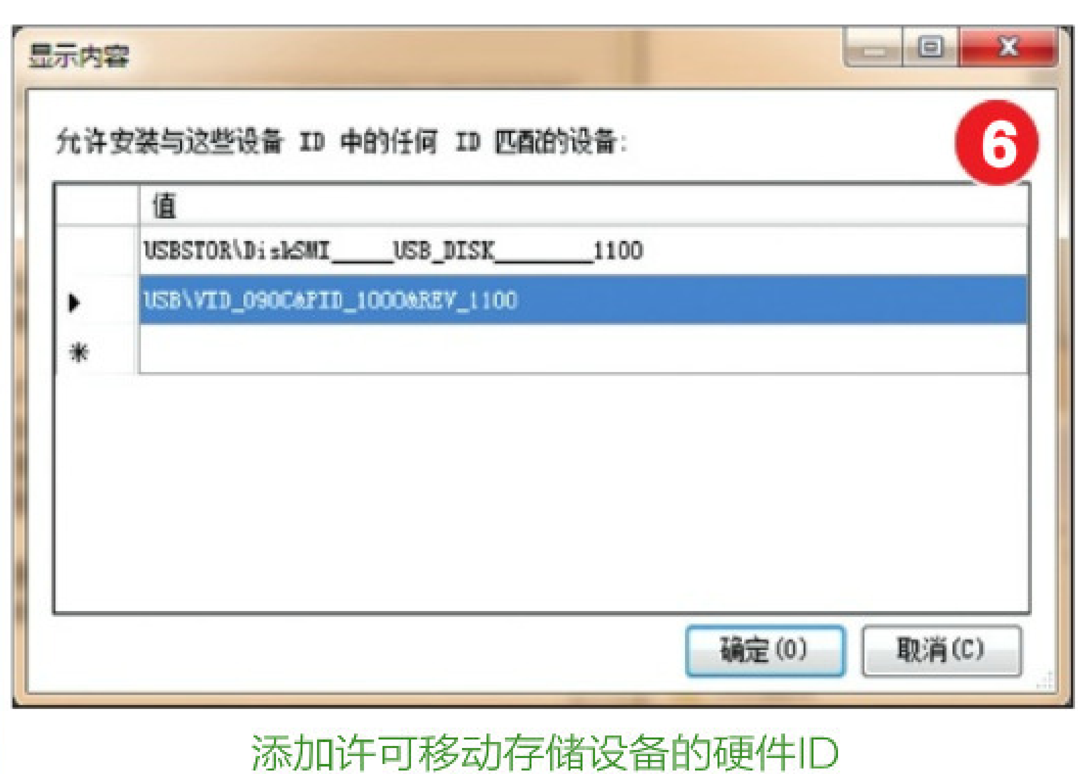
找到已经连接的移动存储设备　记录“磁盘驱动器”中的硬件ID字符串　记录“USB大容量存储设备”中的硬件ID字符串

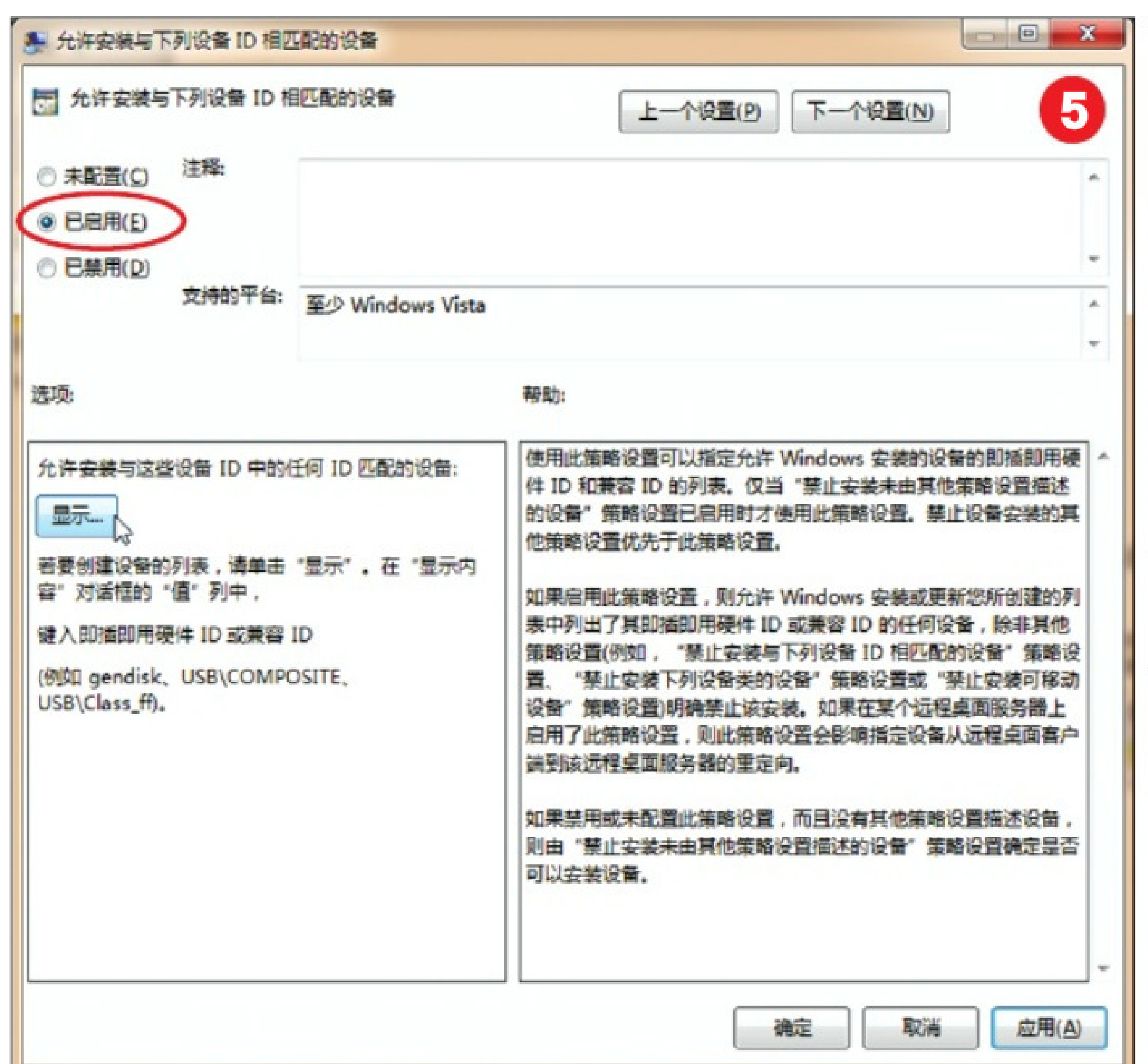
步骤二：启用USB存储设备控制策略

在记录下所有允许使用的移动存储设备的硬件ID以后，就可以通过组策略来实现对陌生移动设备的限制。使用“Win+R”组合键打开“运行”窗口，运行“gpedit.msc”启动组策略编辑器。依次展开“计算机配置→管理模板→系统→设备安装→设备安装限制”，在右侧窗口中双击“禁止安装未由其他策略设置描述的设备”（图4），在弹出的窗口中选择“已启用”再点击“确定”。

打开“允许安装与下列设备ID相匹配的设备”策略项目，将其设置为“已启用”（图5）。在“选项”窗格中点击“显示”按钮，将之前记录的移动存储设备硬件ID分别添加进去（图6）。

确认后无须重启组策略，刚才配置的功能就已经生效了，当插入陌生的可移动存储设备时，在安装驱动的过程中就会弹出以下被组策略禁止的提示信息（图7）。


设备安装限制策略


启用安装匹配设备的策略


添加许可移动存储设备的硬件ID

成功阻止了陌生USB存储设备的安装

步骤三：清空已被许可的移动存储设备信息

需要注意的是，上面的方法是通过组策略阻止安装未知设备的驱动来达到隔离的目的，对于已经在电脑上使用过的其它USB移动存储设备，即使未添加到组策略的许可列表中，依然可以继续使用。因此还需要将这些设备的驱动程序完全删除，才能做到不留任何隐患。

打开命令提示符（CMD）窗口，依次输入下面两条命令并回车执行：

```
set devmgr_show_nonpresent_devices=1
start devmgmt.msc
```

第一条命令是让设备管理器显示未连接的设备，第二条命令是启动设备管理器。之后在“设备管理器”中点击菜单中的“查看→显示隐藏的设备”，然后展开“通用串行总线控制”项目就可以看到多个“USB大容量存储设备”，这些便是所有在电脑上使用过的USB移动存储设备信息。

此时可以将所有移动存储设备全部卸载（图8），当许可的移动存储设备连接电脑时，可以重新安装驱动程序正常使用；其它任何陌生的包括曾经在此电脑上使用过的移动存储设备，再次连接时则会被禁


卸载未连接的USB移动存储设备驱动

止安装驱动，从而无法未经许可使用。

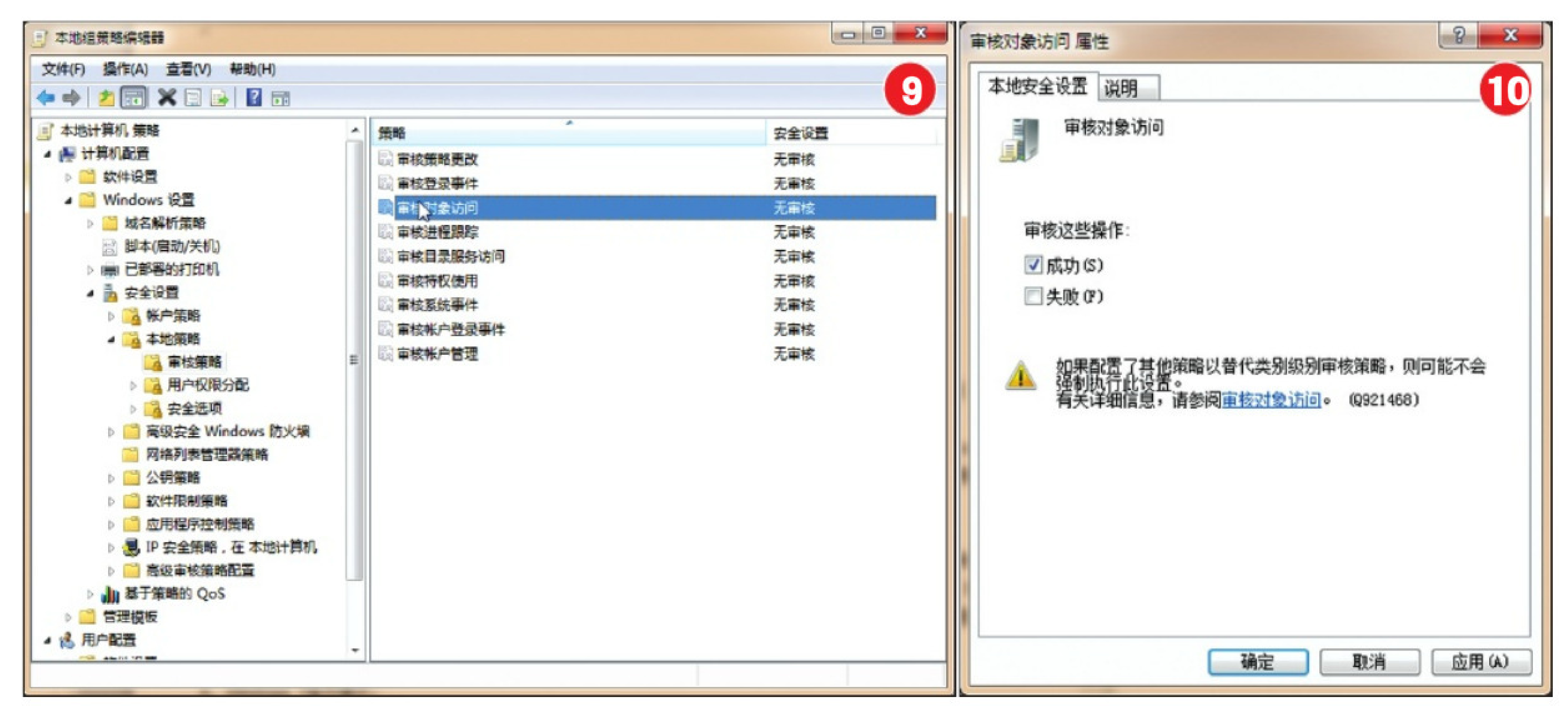
此后当需要添加新的可信任移动存储设备时，只需将之前配置的组策略项目更改为“未配置”或“已禁用”，然后正常安装新设备驱动并将其硬件ID添加至许可列表，最后重新启用相关组策略项目即可。

2.“家长控制”再增强，电脑监控留证据

对于公用电脑，通过设置用户权限以及“家长控制”功能可以禁止他人访问某些程序、隐私文件或者防止小孩玩游戏、浏览某些网站等。如果这些手段依然无法满足需求，那么可以尝试借助Win7的组策略审核来监控电脑程序的运行并进行详细记录，增强用户对电脑的控制能力。下面这个实例会介绍如何监控他人是否运行了某些应用程序。

步骤一：启用Win7审核策略

用管理员身份登陆系统，打开组策略编辑器。依次展开“计算机配置→Windows设置→安全设置→本地策略→审核策略”，在右边的列表中打开“审核对象访问”（图9）。在“本地安全设置”选项卡中，将“审核对象访问”的“审核这些操作”配置为“成功”（图10），点击“确定”保存设置。



打开“审核对象访问”策略　　　　启用审核策略

步骤二：添加监控对象

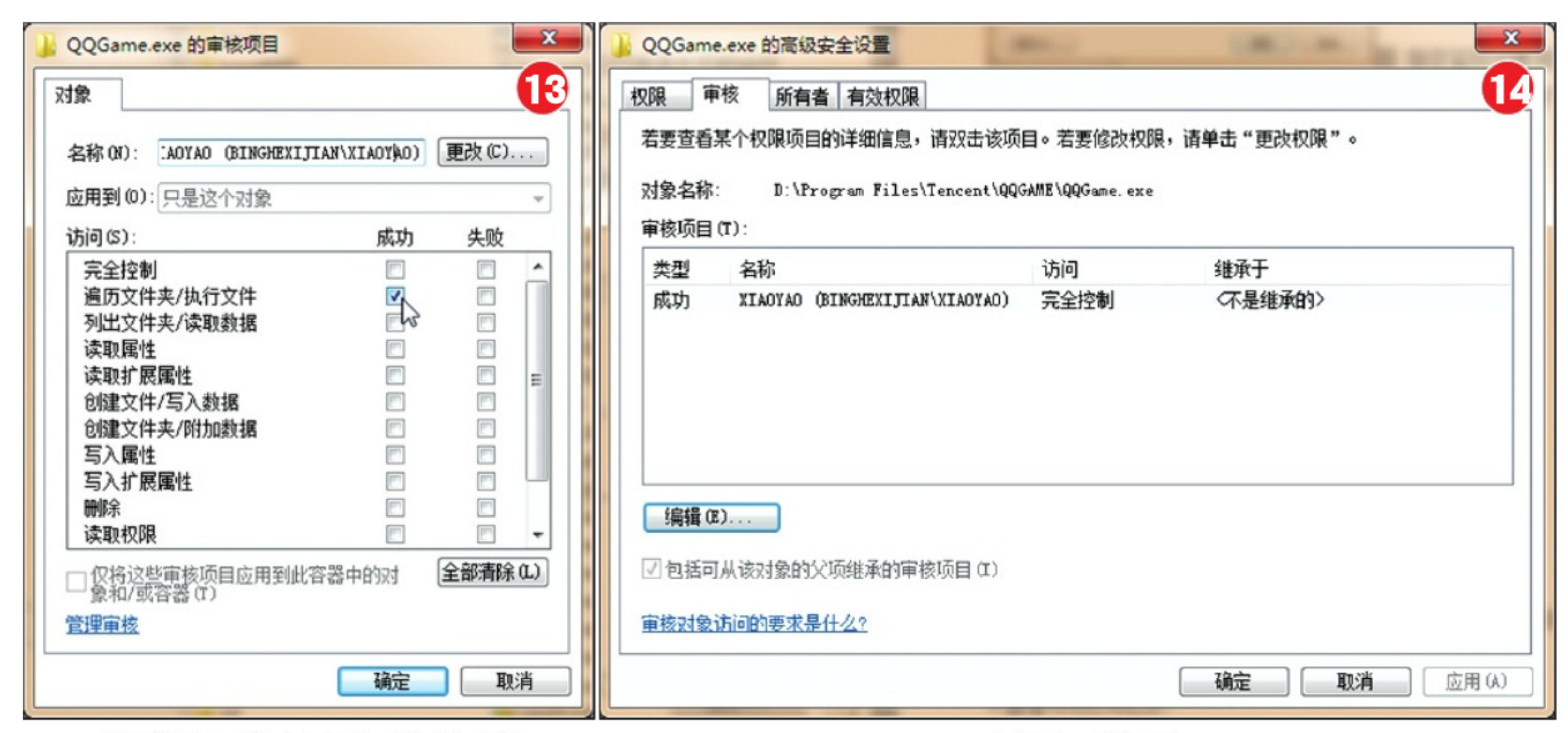
在开启Win7的审核策略后，就可以监控并记录指定程序的运行情况或文件访问了。本文以监控“QQ游戏大厅”程序的运行为例，将其添加为审核对象。右键查看主程序文件“QQGame.exe”的“属性”，在“安全”选项卡中点击“高级”按钮然后进入“审核”选项卡，此时“审核项目”列表为空，需要手工添加审核项目（图11）。

点击左下角的“编辑”按钮并继续点击“添加”，在弹出的“选择用户或组”的对话框中添加要监控的用户名或用户组，例如监控对象的账号名称“XIAOYAO”（图12）。点击“确定”后会弹出访问权限设置窗口，在“成功”一栏勾选“遍历文



等待添加审核项目　　　　指定监控对象用户名

件夹/执行文件”（图13）。确定后返回到刚才的“审核”选项卡，就可以看到已经添加了一条对象为用户“XIAOYAO”、访问方式为“完全控制”的监控项目（图14），之后系统便开始监控QQ游戏大厅的运行情况。

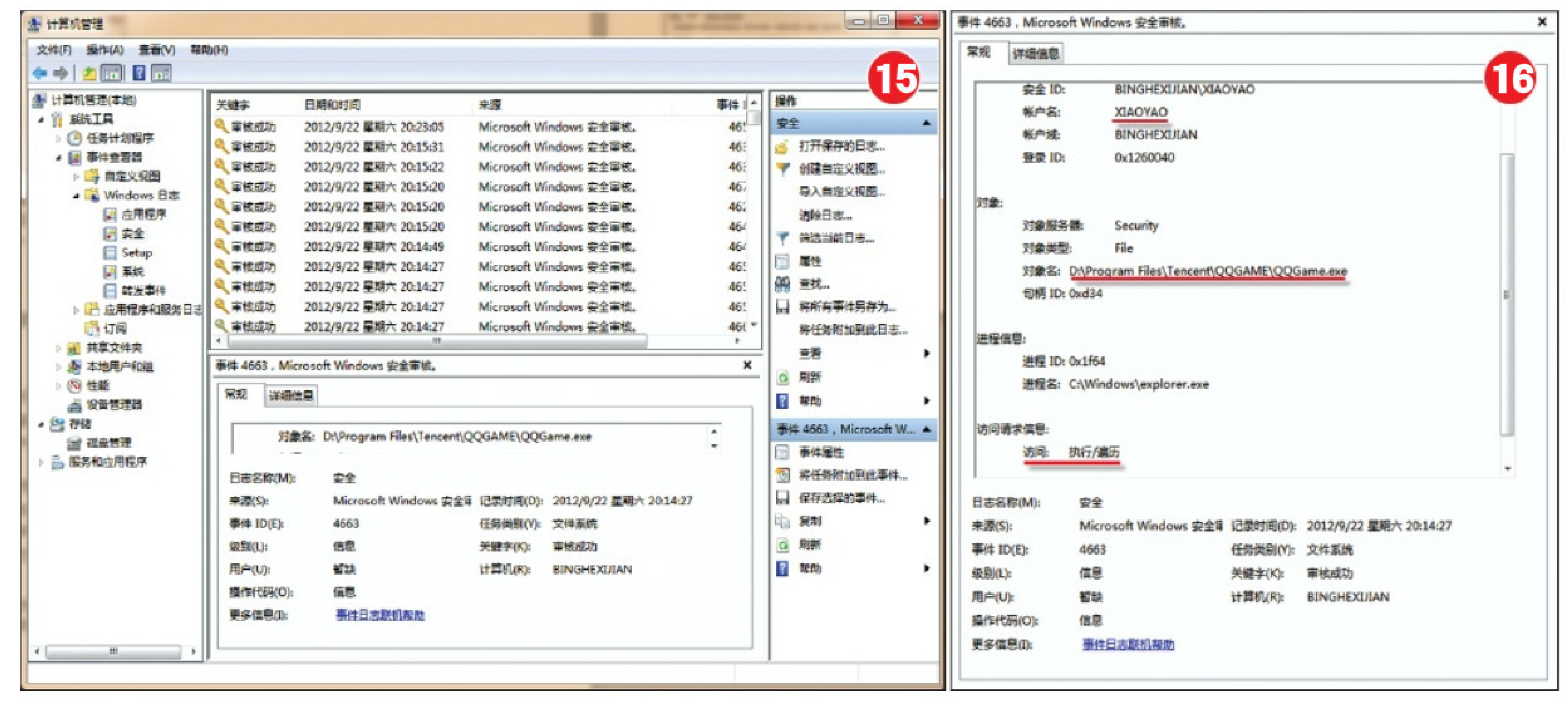


设置监控QQ游戏大厅的“执行”操作　　成功添加审核项目

步骤三：查看监控程序使用记录

设下“圈套”之后，最兴奋的就是收获的时刻！查看时打开计算机管理工具，依次展开“系统工具→事件查看器→Windows日志”并选择“安全”子项目，点击右侧边栏上的“查找”输入“QQGAME”，确定后筛选出与QQ游戏大厅相关的监控日志（图15）。

在事件窗口下方“常规”选项中可以查看详细的事件日志，如果看到账户名为“XIAOYAO”、访问对象为“QQGame.exe”、访问方式为“执行/遍历”（图16），则说明该用户曾经运行过QQ游戏大厅，此外还能提供精确的“案发时间”。

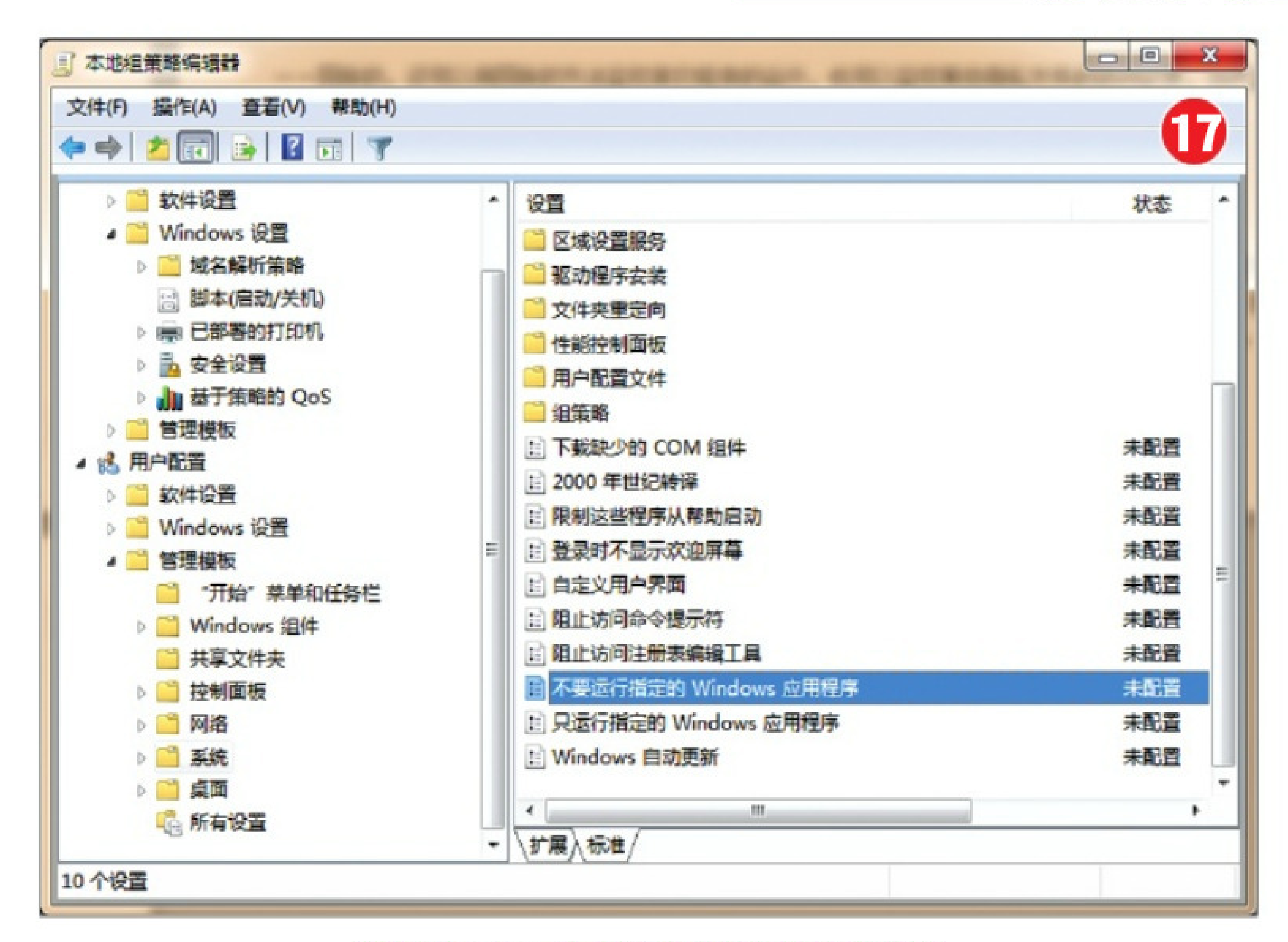


事件监控日志　　偷偷运行QQ游戏的证据

二、取代安全软件——AppLocker

在Win7以前的操作系统组策略中，提供了一个很不起眼的软件限制策略功能，可用于阻止指定的应用程序，提高系统的

安全性（图17）。但是此功能当时很不完善，只要修改程序文件名就可以绕过组策略的限制。Win7将这一功能进行了全面的完善，提供了一种全新的AppLocker（应用程序控制策略）功能用于取代软件限制策略，管理员可以非常方便地限制用户在计算机上安装和运行哪些程序、脚本或DLL文件等。AppLocker进一步提升了Win7系统的安全性，甚至可以取代U盘保镖、IE保镖之类的专门安全工具，有效防范病毒和恶意程序的入侵。

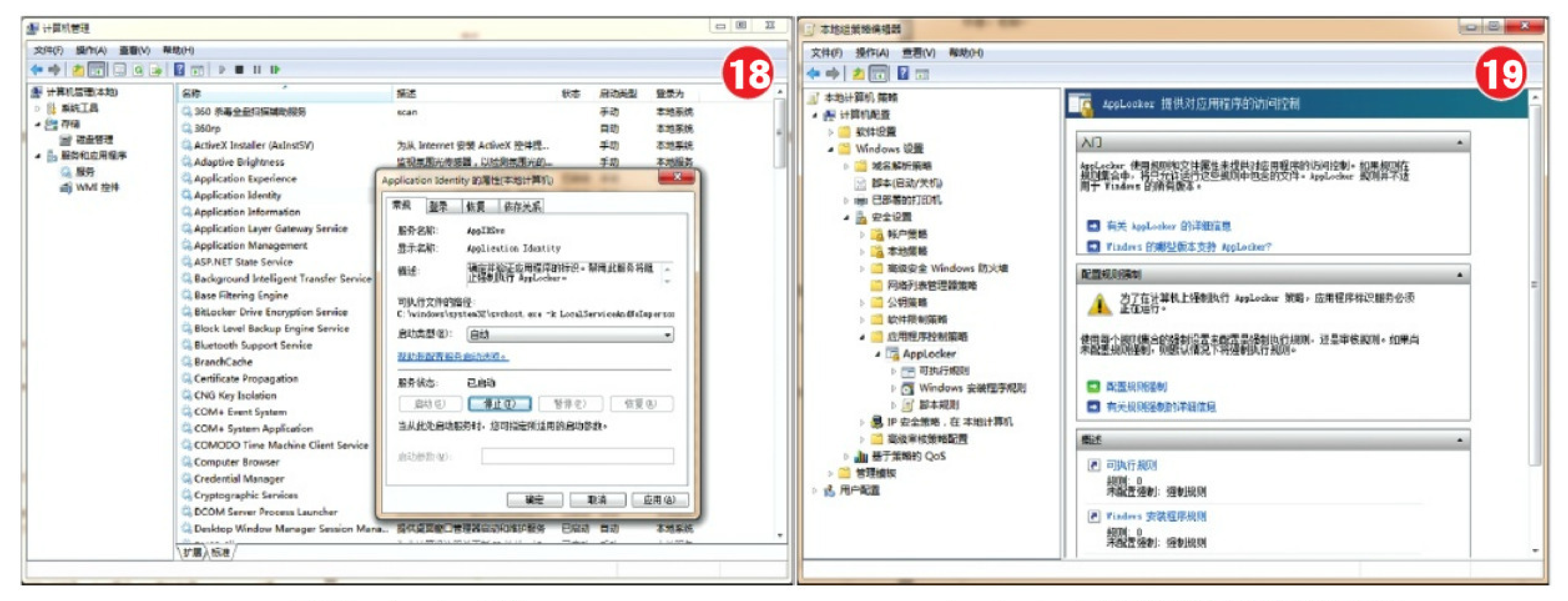


之前Windows版本中的软件限制策略项目

1. 启用AppLocker服务

AppLocker功能可以通过组策略进行配置，并且需要相关的系统服务配合运行，因此首先需要启用AppLocker服务。在“计算机管理”中选择“服务和应用程序→服务”，在右侧窗口中找到“Application Identity”并将启动类型设为“自动”、服务状态设为“已启动”，即可使AppLocker生效（图18）。

打开组策略编辑器，依次展开“计算机配置→Windows设置→安全设置→应用程序控制策略”，即可看到AppLocker相关设置项目。AppLocker的组策略包括“可执行规则”“Windows安装程序规则”和“脚本规则”3种类型（图19），可根据需要创建不同类型的限制规则。



启动AppLocker服务　　AppLocker可创建3种类型的组策略规则

> **提示：** AppLocker允许管理员控制下列类型的应用程序：可执行文件（EXE和COM）、脚本文件（JS、PS1、VBS、CMD和BAT）、Windows Installer文件（MSI和MSP）和DLL文件（DLL和OCX）。

2. 改名也无效，别想偷偷聊QQ

笔者以禁止运行QQ聊天软件为例，来看看AppLocker比之前的软件策略限制强大在什么地方。在AppLocker项目中右击“可执行规则”选择“创建新规则”命令，打开可执行规则创建向导（图20）。勾选“默认情况下将跳过此页”，避免下次重复提示。



可执行规则创建向导页面

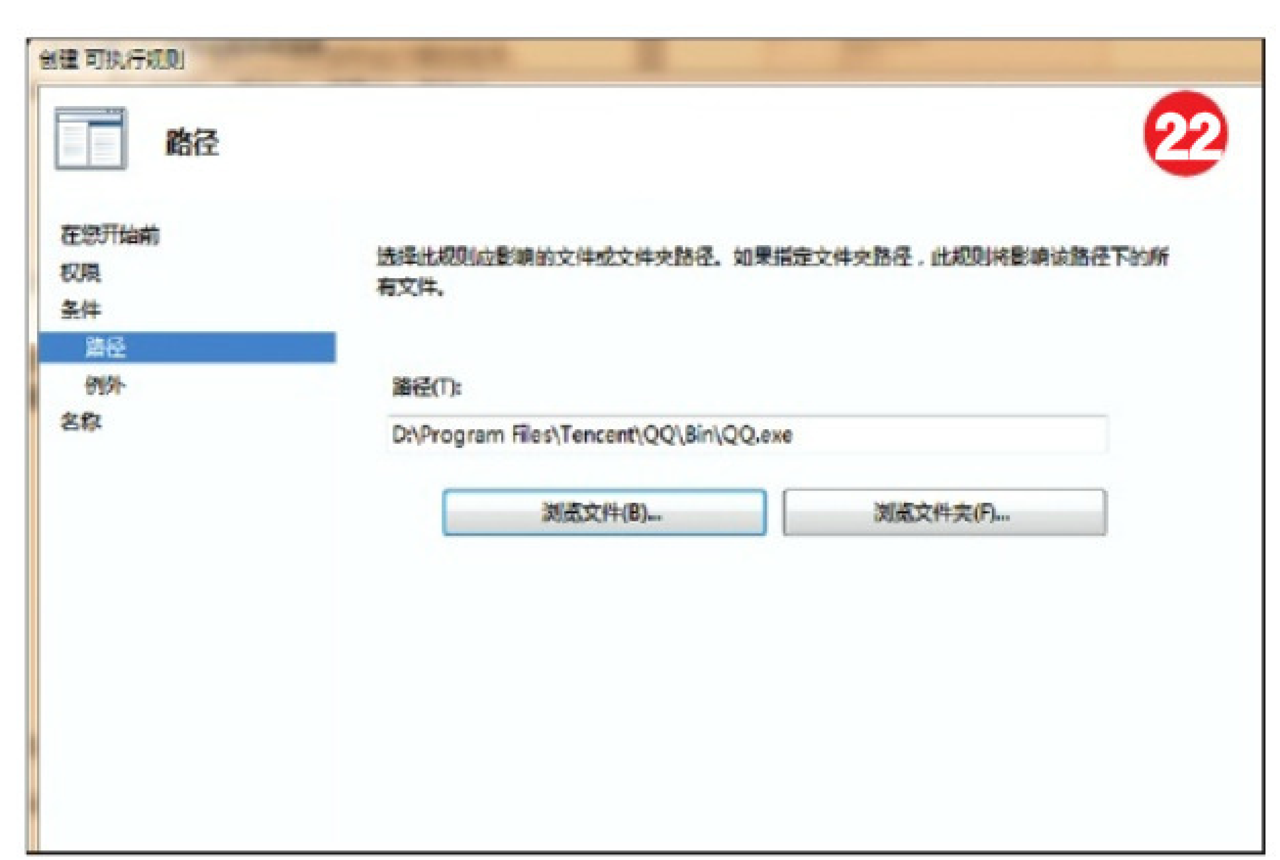
在下一步中将规则的操作权限设为“拒绝”，如果想针对某个特定的用户禁用QQ程序，可点击“选择”按钮指定用户名。在下一项“条件”这一步骤中，用户可以通过匹配“发布者”“路径”或“文件哈希”3种方式来触发拒绝操作规则（图21），它们之间究竟有何不同？且看笔者一一讲解。



设置规则触发条件

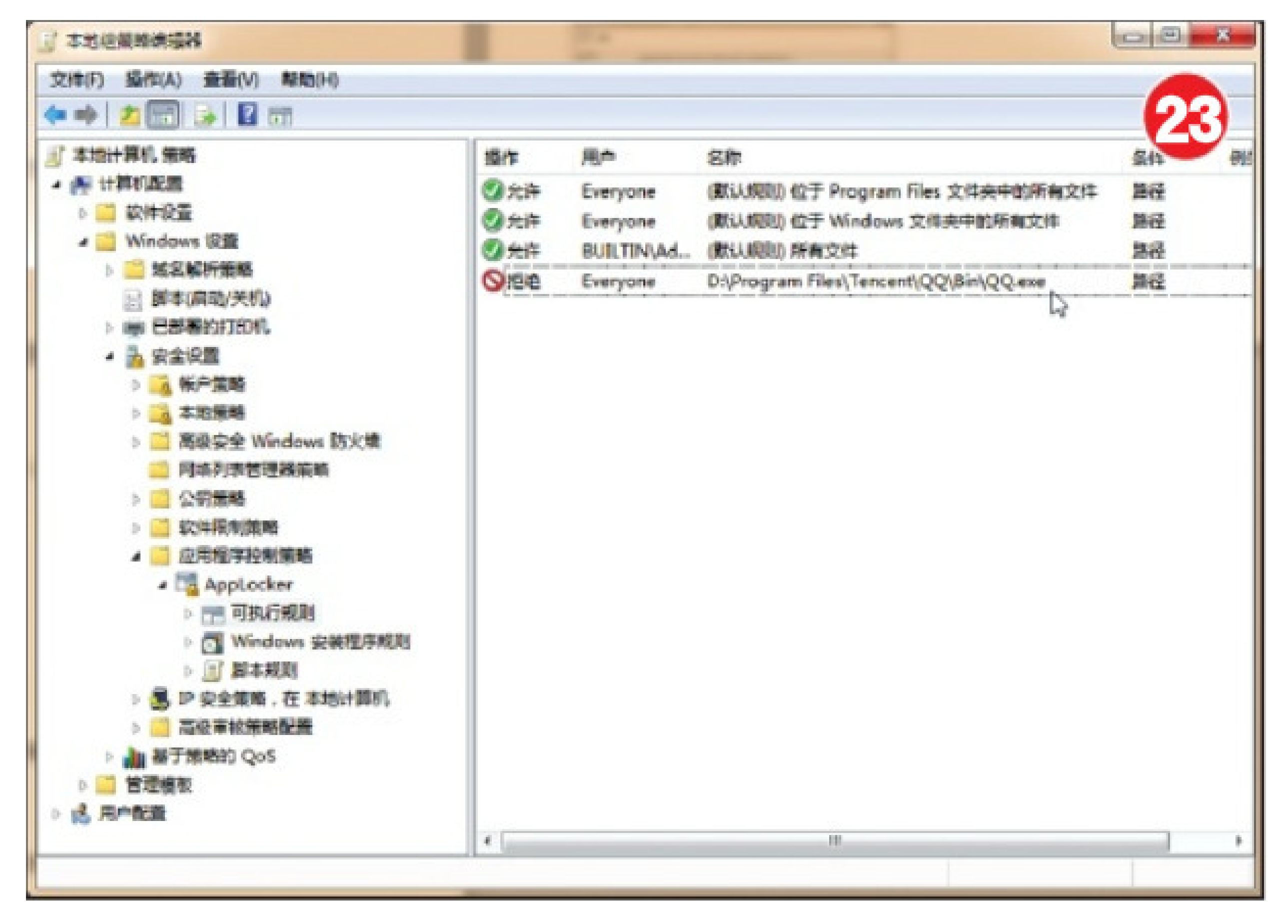
条件一：“路径”——改名即失效

“路径”可以理解为匹配指定路径的文件，它可以是文件路径也可以是文件夹的路径，此处笔者将QQ2012的主程序作为路径（图22）。“例外”设置直接跳过，最后点击“创建”即可生成一条禁用QQ聊天程序的组策略规则（图23）。



指定QQ程序路径

此时如果运行QQ聊天程序，就会弹出被组策略阻止的警告窗口（图24）。但如果重命名程序文件，就能绕过规则正常运行。由此可见，针对路径设置的组策略规则是非常不可靠的，改名即可突破限制！



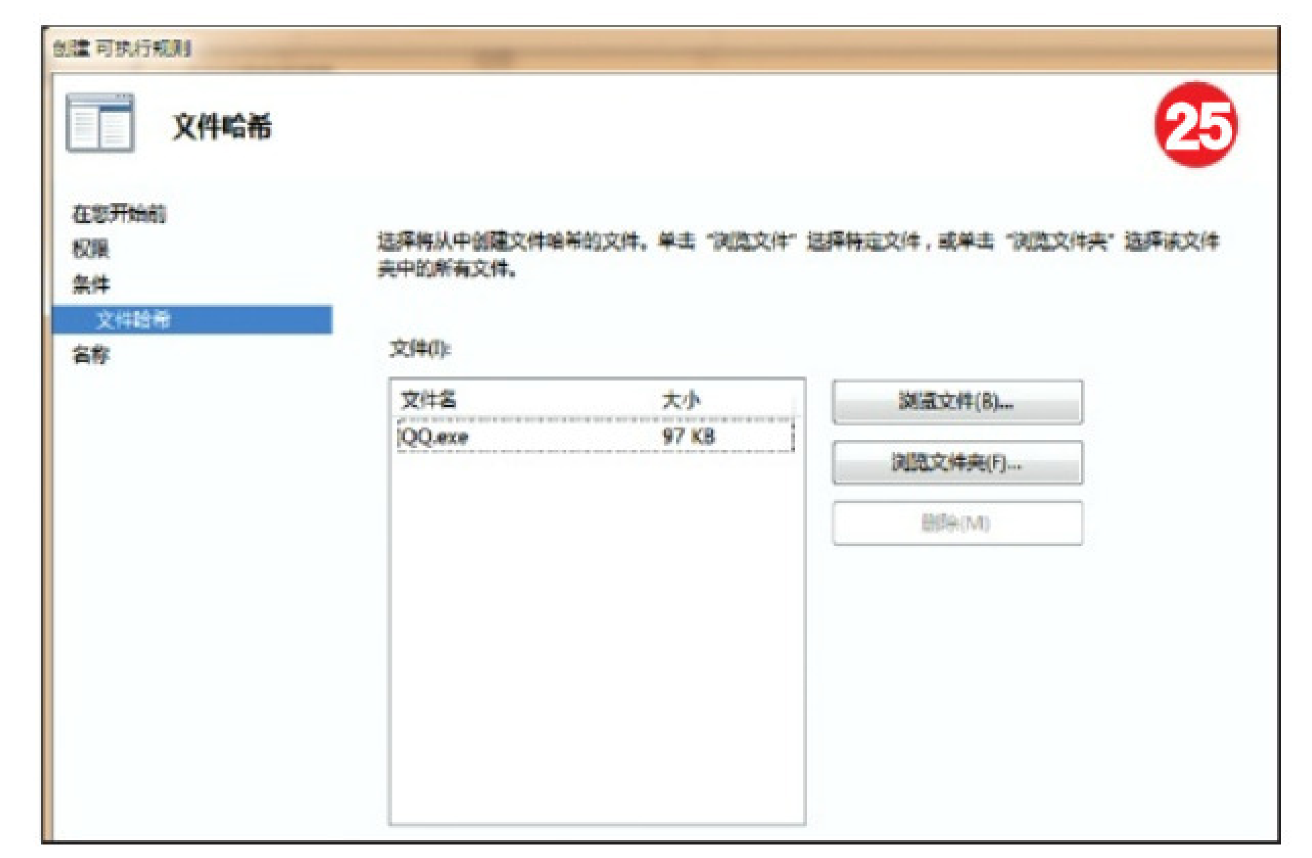
成功创建禁用QQ程序的规则



如果不修改文件名，QQ将被阻止运行

条件二：文件哈希——安全性非常高

既然“路径”功能不靠谱那么使用“文件哈希”会不会也一样呢？重新选择“条件”之后，笔者将QQ主程序文件作为禁止对象创建了一条组策略规则（图25）。之后尝试修改QQ程序文件名、重新安装软件到其它路径等各种手段，发现程序的确无法运行了！这是因为每个程序文件有且仅有唯一的哈希（HASH）值，即使文件改名或移动到其它路径都不会影响，除非对文件内部数据进行修改。因此，采用文件哈希条件创建的规则，可以较为有效地禁用相关程序。



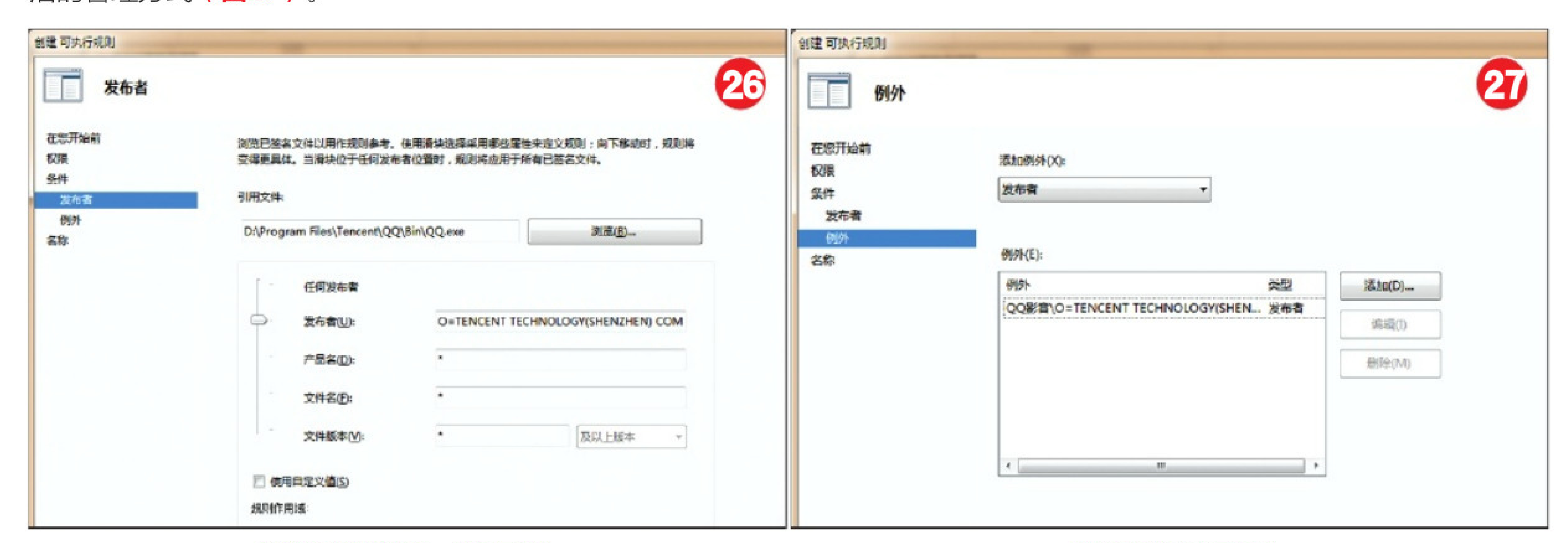
创建文件哈希规则

条件三：发布者——批量禁用程序文件

电脑软件总是在不断升级，难道程序每更新一次，管理者就要额外增加一条“文件哈希”规则么？Win7当然考虑到了这一点，选择“发布者”条件来创建规则，就可以解决上述问题。在指定好程序的路径以后，可以看到组策略自动提取出了发布者、产品名、文件名和文件版本等信息，并可以使用滚动条配置不同等级的匹配条件。当向下移动时，规则将变得更为具体；当滑块位于“任何发布者”位置时，规则将应用于所有已签名文件。笔者在此处选择“发布者”，表示规则将匹配腾讯公司出品的所有程序（图26）。

创建此规则后，不仅修改文件名或路径都无法运行QQ聊天软件，而且所有腾讯公司出品的QQ游戏、QQ播放器、QQ管

家等产品也都被禁止运行了，可谓一网打尽！另外，管理者还可在“例外”选项中添加不受规则限制的例外程序，使用更加灵活的管理方式（图27）。



设置匹配等级为“发布者”　　添加例外程序项目

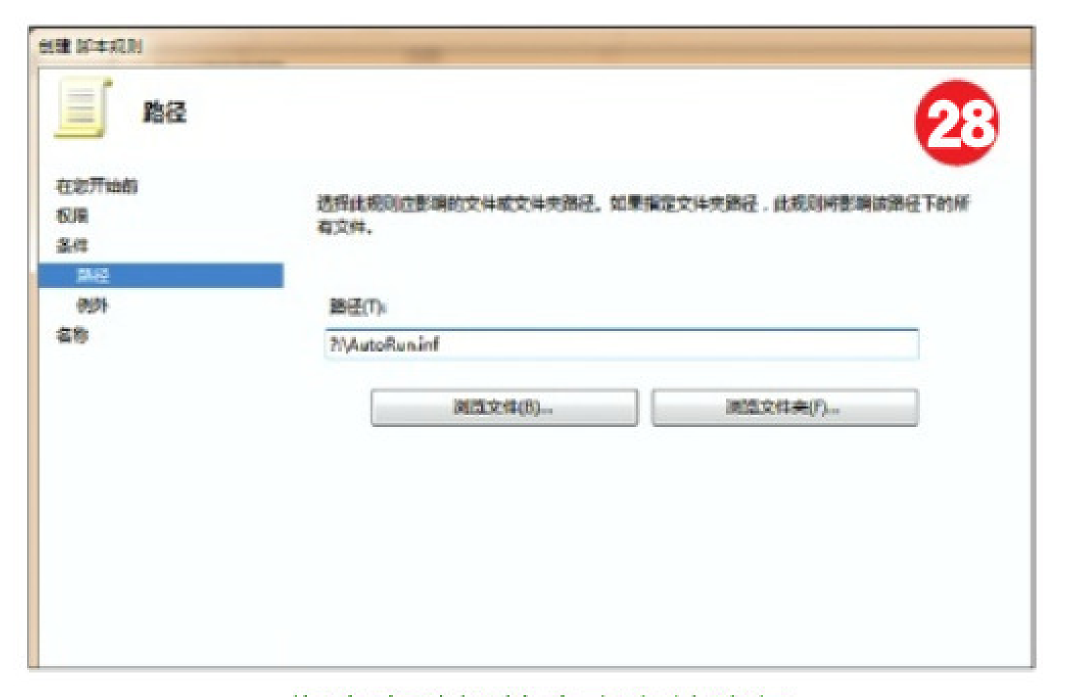
3. AppLocker主动防御病毒应用实例

通过上面的几个例子，我们已经看到了Win7组策略中AppLocker的强大功能，相比之前的软件程序限制策略有了很大的改善，控制手段更加丰富、全面和细致。下面我们再来体验一下AppLocker在主动防御病毒和流氓软件方面的安全应用实例。

实例一：阻断U盘、光盘等自动播放病毒

使用陌生的U盘、移动硬盘或光盘等外部设备，常常会莫名感染上病毒，绝大部分往往都是自动播放类型的恶意程序在作怪。对于这种情况，可以利用AppLocker创建一条特定的规则，禁止自动运行引起病毒发作的关键文件“AutoRun.inf”就可以安全无忧了！

在组策略AppLocker项目下选择创建“脚本规则”，在向导窗口的“操作”中选择“拒绝”，然后在“用户或组”里面选择“Everyone”。在创建条件中选择“路径”选项并输入“?:\AutoRun.inf”（图28）。确定并应用规则之后，不管使用任何来路不明的USB存储设备，也不会因为自动运行而感染此类病毒了。

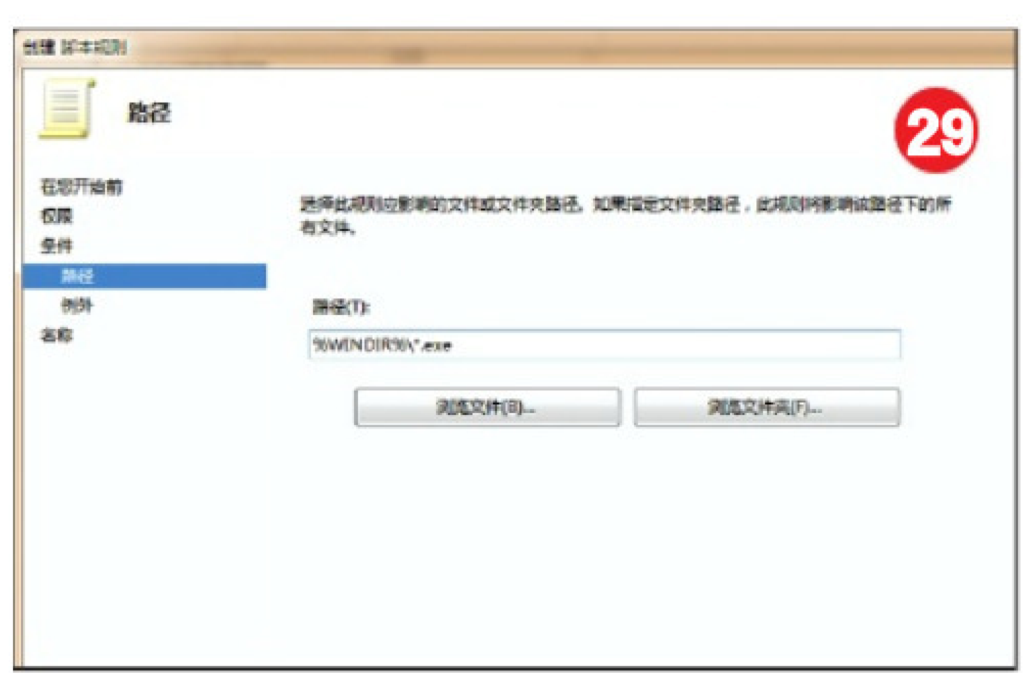


指定自动播放病毒文件路径

> **提示：** 笔者在设置路径时使用了通配符字串“?:\”来代表任意盘符下的“AutoRun.inf”文件，此处用户还可以使用其它通配符和系统变量符等方法举一反三，更加灵活地进行配置。

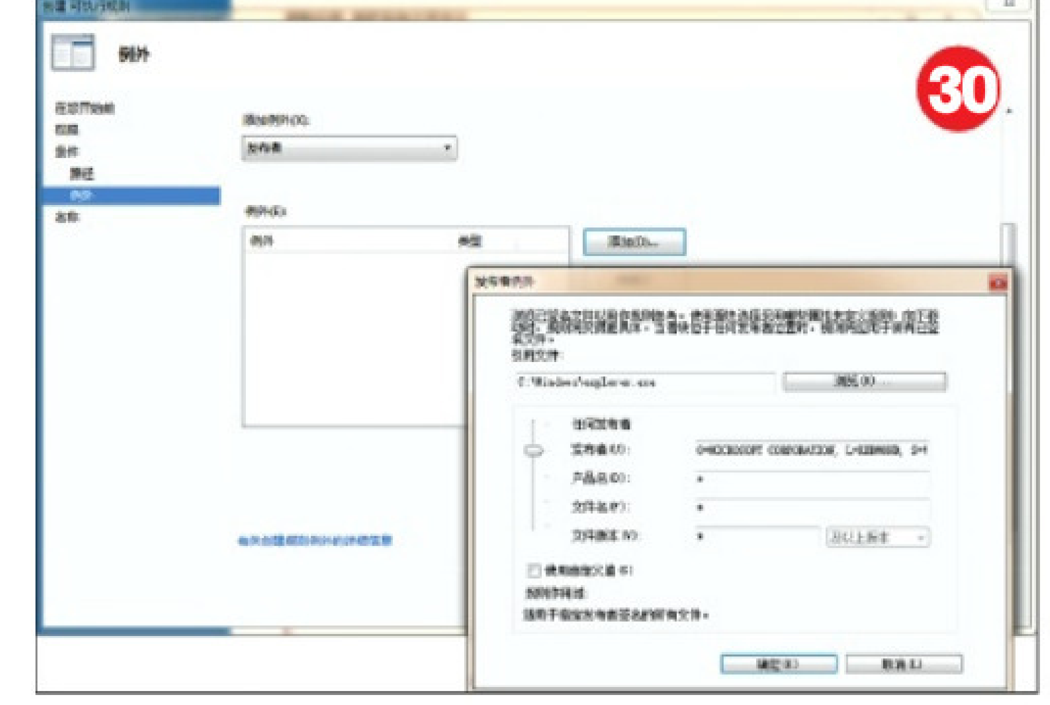
实例二：保护系统文件，病毒休想鱼目混珠

许多木马病毒和流氓软件都是通过将自身相关文件复制到系统目录下，或直接替换系统文件来实现破坏系统的目的。对于这种恶意攻击，恰当配置AppLocker就可以有效保护系统文件，禁止病毒木马在系统目录中繁殖与运行，从而大大提高系统的安全性。



指定系统目录下的可执行文件

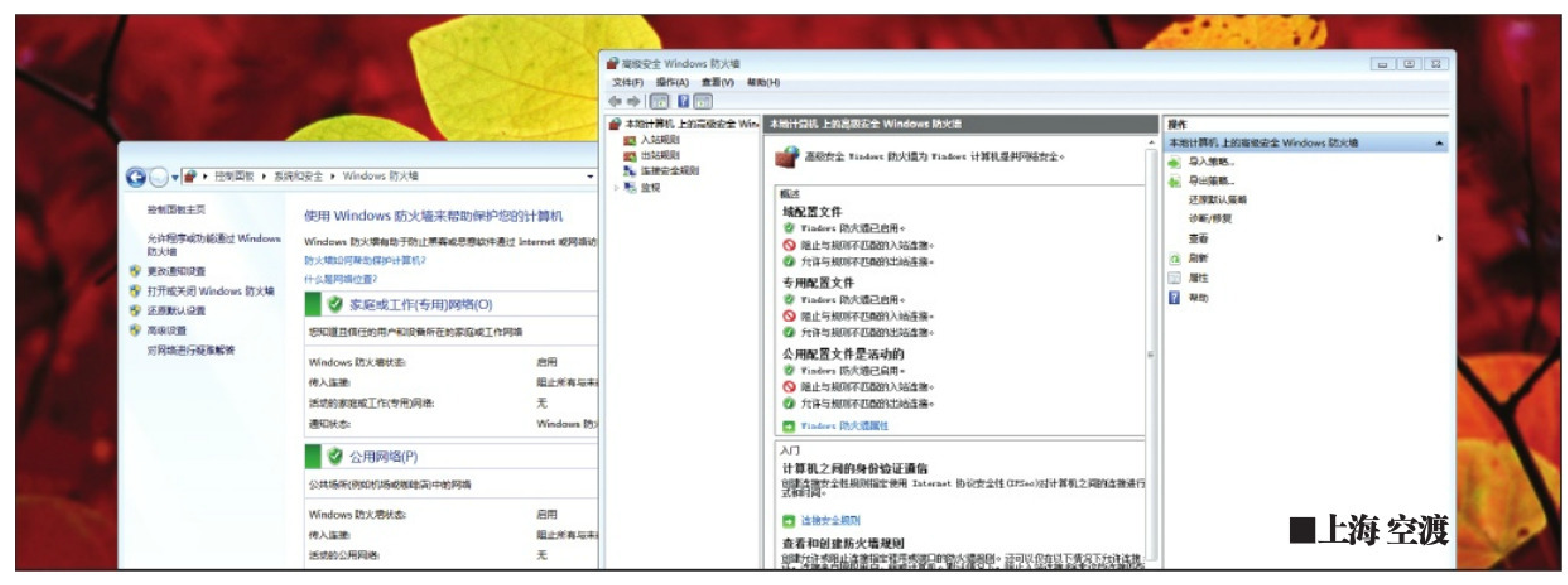
首先用同样的方法创建“脚本规则”，将“操作”设置为“拒绝”，“用户或组”设置为“Everyone”。在“条件”步骤中选择“路径”并输入“%WINDIR%*.exe”（提示：%WINDIR%是系统变量，代表系统路径）（图29）。然后在“例外”步骤中选择“发布者”并点击“添加”，之后指定某个正常的系统文件作为参考，再将滑块设置为“发布者”，这样就会将所有正常的系统文件添加到例外列表（图30）。最后点击确定，完成规则创建。



设置系统文件为规则例外

应用上面的规则之后，系统目录下除了原版的系统文件可运行以外，其它任何第三方的程序都无法执行。不过该操作风险也比较大，有可能会让正常但设计不良的程序无法运行，需要灵活应用。

绝不是鸡肋
更精细、更安全的Win7**防火墙**



自WinXP系统首次内置网络防火墙（Internet Connection防火墙）以来，微软一直在努力改善与增强操作系统的网络安全防护功能。不过由于WinXP中内置的防火墙功能过于薄弱，因此这个功能在Windows系统中一直被视为鸡肋，尽管Windows Vista大幅增强了防火墙的性能，但也摆脱不了用户一贯的偏见。直到Win7系统推出以后，内置的防火墙功能完成了彻底的蜕变，真正摆脱了“鸡肋”的帽子，不再成为用户为优化系统而禁用的目标。

一、增强网络类型支持，复杂环境智能保护

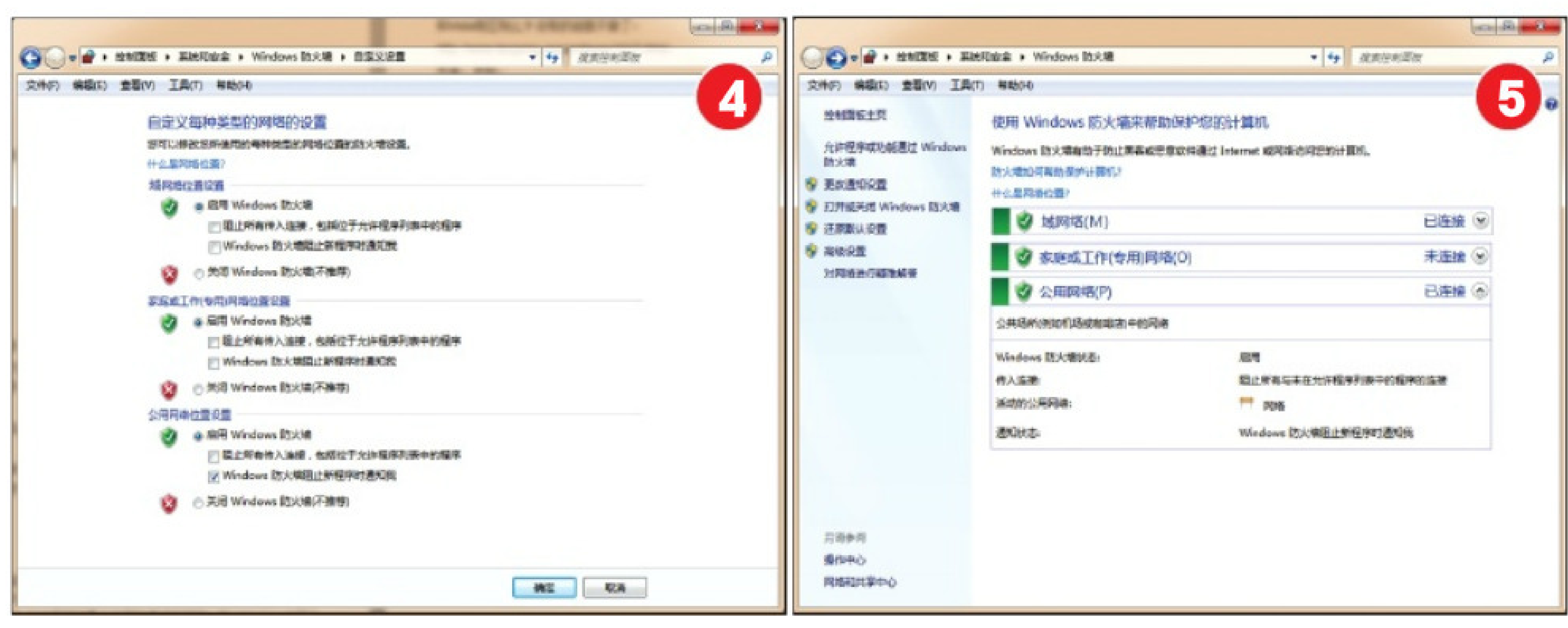
在Windows Vista系统中，内置防火墙允许用户选择公共网络或专用网络。而在Win7中，系统对专用网络进行了细化，提供了3种网络位置下的防火墙设置选择：公共网络、家庭网络或者工作网络（**图1**）。可以看出，后两种网络位置类型是对原来专用网络的细化。

细化的网络位置配置可以让用户在不同网络环境下更便捷地进行转换，得到更为细致安全的保护。切换不同的网络位置很方便，打开“控制面板→网络和Internet→网络和共享中心”，点击“查看活动网络”区域下的当前网络位置状态（**图2**），在弹出窗口中即可选择使用家庭、工作和公用网络（**图3**）。



Win7对专用网络防火墙模式进行了细化　　点击切换当前网络位置　　设置当前网络位置

选择“家庭网络”位置类型可以建立“家庭组”，同时还会自动启动“网络发现”。加入家庭组可以看到网络中其它的设备，同时也会共享本机的图片、音乐、视频、文档库和打印机等硬件设备；选择加入“工作网络”也会启动“网络发现”，但不能创建或加入“家庭组”而只能加入Windows域，系统防火墙将自动识别网络类型为域环境网络；“公用网络”类型适合连接机场、宾馆或开放式WiFi的公共网络时选择，此时程序将自动关闭“网络发现”，禁止资源共享和加入局域网络。在防火墙



3种网络环境下的防火墙配置项目　　Win7防火墙同时使用双重配置模式

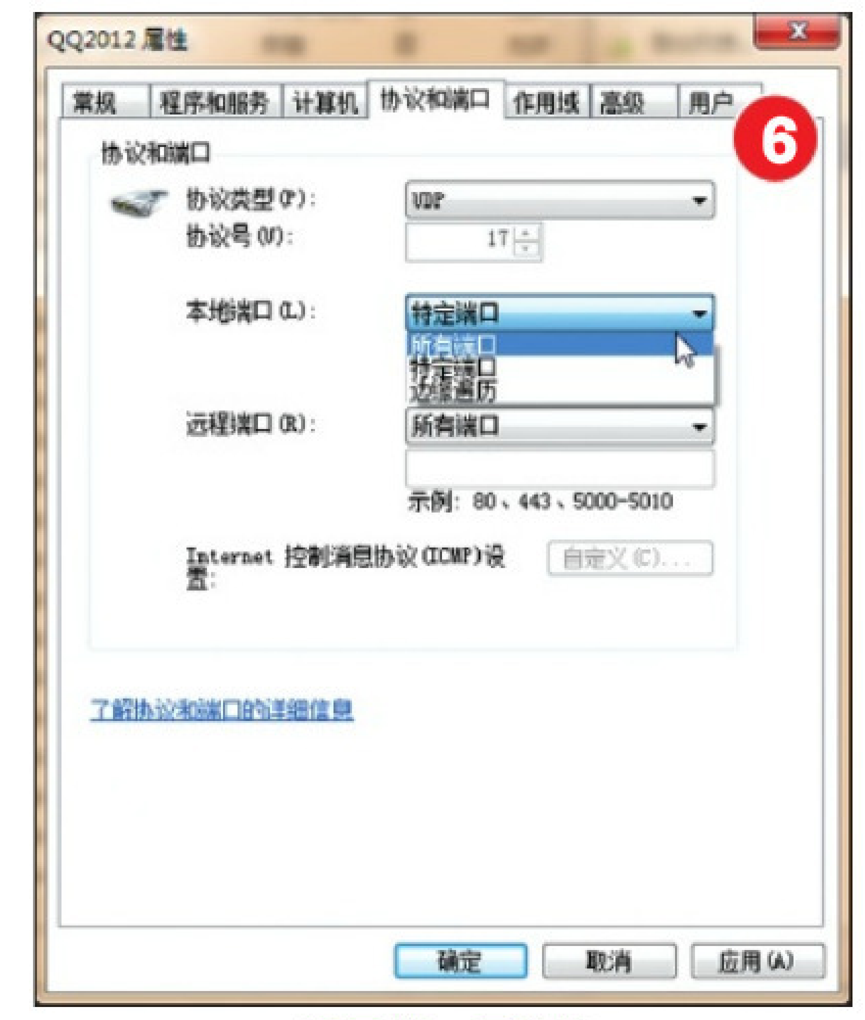
的自定义设置中，还可以分别设置3种不同环境下的防火墙启用、连接控制和拦截通知项目（**图4**）。

另外，在之前的Windows Vista系统中，即使我们为公共网络和专用网络配置了不同的防火墙模式，但在特定的情况下，只有一种防火墙模式是有效的。如果计算机同时连接两个不同的网络，例如同时处于本地域工作组网络和WiFi无线网络时，Windows Vista只会启用最严格安全的防火墙配置模式，即公共网络模式。但是在Win7系统中，这个功能上的限制得以改进，系统防火墙会针对每个网络适配器使用不同的配置模式，专用网络和公共网络可分别使用不同的防火墙规则（**图5**）。

二、小改变，大不同

在Win7的防火墙功能中，依然会采用之前Vista系统的“高级安全Windows防火墙”和Netsh命令工具进行配置，与Vista系统比较而言，前者在许多地方作了一些看似很不起眼的小改变，但却大大提高了使用效率，下面就让笔者为你指点一二。

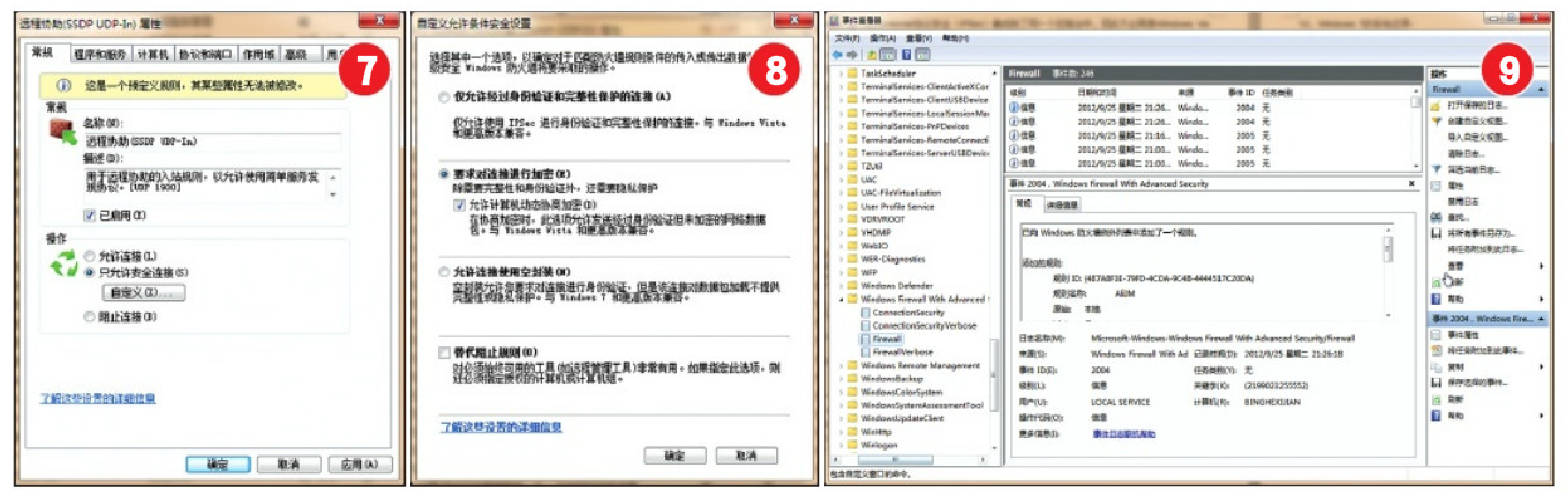
在Windows Vista中，当用户创建防火墙规则时，必须手动填写端口和IP地址。而Win7的防火墙设置不再如此繁琐，可简单地选择端口范围（**图6**），当然也可以指定特定端口。



设置端口更简单

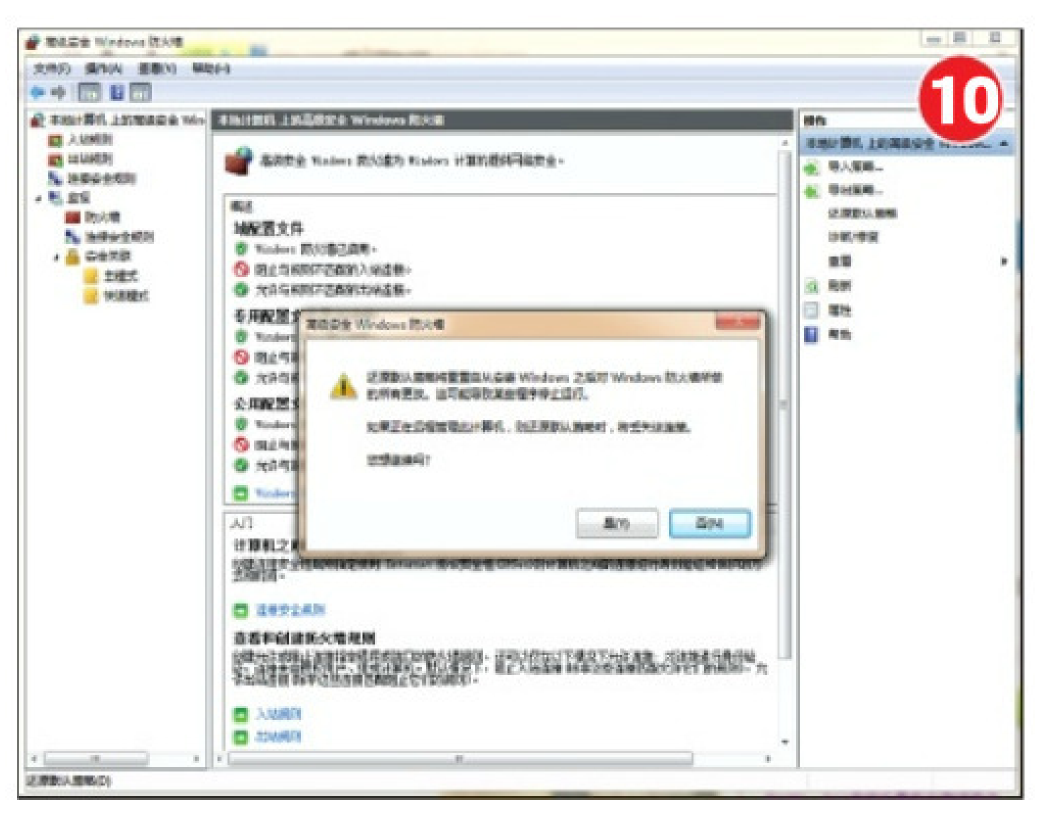
在使用VPN等需要进行安全连接的情景时，可使用Win7防火墙的IPSec安全连接功能获得强有力的保护。Win7中的高级防火墙将防火墙功能和Internet协议安全（IPSec）集成到了同一个控制台，因此不必再像Windows Vista一样必须借助Netsh命令工具，可以直接在高级安全防火墙MMC中进行图形化的配置。任何一条防火墙配置规则，均可在属性窗口“常规”标签页下指定是否使用安全连接（**图7**）。自定义设置安全连接时，可以按照环境所需的方式配置密钥交换、数据保护（完整性和加密）以及身份验证设置（**图8**），功能已相当完备。

在Windows Vista中查看防火墙日志是一件比较麻烦的事情，所有事件被存放在一个单独的文件中，默认路径为“X:\WINDOWS\System32\LogFiles\Firewall\pfirewall.log”。而Win7的防火墙特别提供了事件浏览器，可以很方便地检查防火墙日志记录。查看时打开“计算机管理”中的事件查看器，依次展开“应用程序和服务日志→Microsoft→Windows→Windows FireWall with Advanced Security→FireWall”，即可看到防火墙规则的创建、修改和删除记录（**图9**）。还可以查看安全连接，许可拦截网络连接等其他事件日志。



可设置是否使用安全连接　　自定义配置安全连接　　Win7高级安全防火墙日志查看器

Win7另外一个比较方便的地方是，当对防火墙进行某些设置造成无法访问网络的状况时，可以通过防火墙提供的“还原默认设置”将所有配置恢复到默认状态（**图10**），同时也可以将配置导出备份或导入还原。



恢复默认防火墙策略

三、防火墙安全配置应用实例

Win7高级安全防火墙是配置防火墙策略的重要工具，而Netsh命令则是对防火墙进行的补充设置。下面笔者以两个应用实例来简单介绍Win7防火墙的高级配置。

1. IPSec安全加密，让远程桌面连接更安全

为了便于管理网络中的计算机，管理员往往会开启系统远程桌面协助功能，Windows系统内置的远程桌面就是实现远程办公的最简单途径之一。带来方便的同时，也大大增加了安全隐患，常常会遭受一些来自网络的远程攻击。不过我们可以借助Win7防火墙对远程桌面进行安全加固，阻断远程入侵威胁。

在Win7防火墙功能中点击“高级设置”打开高级安全Windows防火墙，点击左侧的“入站规则”，在右侧规则列表最下方找到“远程桌面(TCP-In)”并打开其属性设置窗口。在“常规”标签页下勾选启用该规则，并选择“只允许安全连接”。然后点击“自定义”打开“自定义允许条件安全设置”，其中可根据自己的安全需求选择“仅允许经过身份验证和完整性保护的连接”“要求对连接进行加密”“允许连接使用空封装”“替代阻止规则”4个安全选项（**图11**），从而增强远程桌面连接的安全性。

此外，在远程桌面规则属性窗口的“计算机”“作用域”和“用户”选项卡下，还可以对指定IP的计算机、用户等进行特别授权（**图12**），从而让远程桌面连接更加安全。



修改远程桌面入站规则安全连接设置



指定可进行远程桌面连接的IP地址

2. 巧用Netsh工具，阻挡ARP欺骗攻击

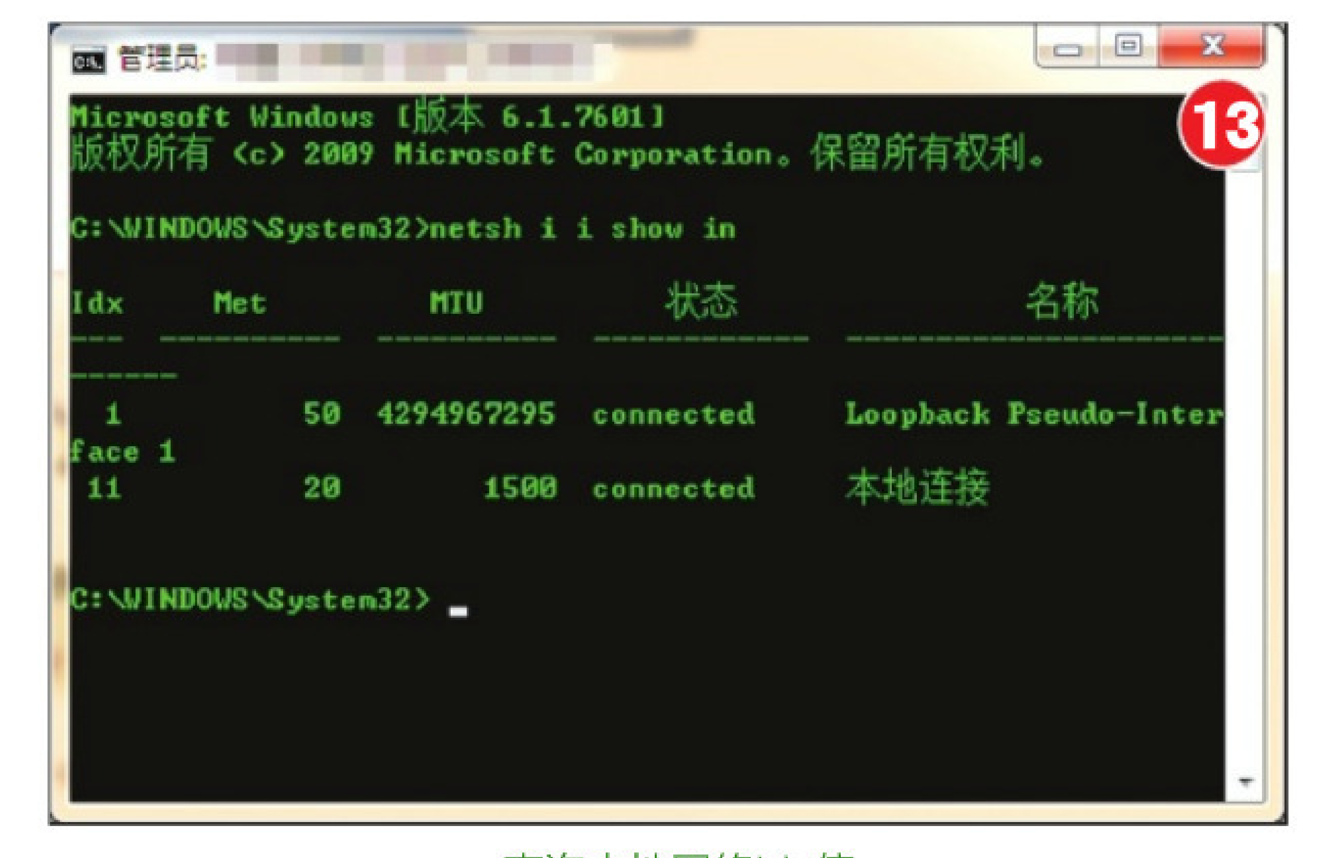
360安全卫士之类的许多第三方安全工具都提供了ARP防火墙功能，实际上防止此类攻击只需将IP地址与物理网卡MAC地址绑定即可解决，不必再安装额外的软件。在Win7之前的系统中，可使用ARP命令进行IP地址绑定，但此招在Win7下失效，好在利用防火墙配置工具Netsh也可以很容易地进行类似的操作。

首先打开命令提示符窗口，执行如下命令（**图13**）：

Netsh i i show in

在返回信息中找到“本地网络”所对应的Idx值（本例中为11），然后执行如下命令：

Netsh -c "interface ipv4" add neighbors 11 "192.168.1.1" "ec-88-8f-3f-e3-3e"



查询本地网络Idx值

上面的命令中，“192.168.1.1”是本地网络的网关IP地址，“ec-88-8f-3f-e3-3e”是网关的MAC物理网卡地址，查找时可以使用“ipconfig”命令得到网关IP地址，再使用“arp -a”获得网关IP对应的MAC地址。之后根据实际情况修改并执行上面的命令后，即可绑定本地网关与MAC地址，从根本上阻止ARP欺骗攻击。P

双核+Android 4.0+低价
——五款“国民”7英寸平板电脑对比选购

■四川 闻钊

当前，平板电脑市场可谓日新月异，几乎每天都在推陈出新。不过主流平板电脑的屏幕尺寸却一直保持为两大类：一类是主打高性能全功能的10英寸平板，另一类则是强调便携灵巧的7英寸平板。10英寸平板的代表产品除业界翘楚——苹果iPad之外，还有早期的Android系统主流产品。

在平板电脑的普及期，10英寸级别产品是主力军，但近期以Google Nexus 7和苹果iPad mini为代表的7英寸左右屏幕平板逐渐成为消费者新的关注热点。因为随着屏幕技术、半导体技术和电池技术的发展，越来越多的人发现了新一代小尺寸平板的好处：更便携——可放入外套甚至牛仔裤口袋、操作更顺畅——可用单手稳定握持和操作、分辨率和显示面积足够——已可实现720p分辨率显示、续航时间也可接受——已达6小时以上。

在7英寸级别的平板电脑中，包括亚马逊Kindle Fire、三星Galaxy Tab P1000、巴诺书店Nook Tablet和联想乐Pad A1等众多国际一线品牌产品，它们品质较佳，但价格较为昂贵，相当一部分的价格甚至高于Google Nexus 7。其实国内品牌早已在7英寸平板电脑市场展开了布局，部分品牌甚至出现了低至299元的型号，不过很多产品要么配置落伍，采用老架构的单核心处理器（Cotex-A8/A7架构）、小内存（512MB甚至256MB）、显示效果不佳的TN或HVGA分辨率屏幕，要么是“山寨”品牌，质量不稳定且售后缺乏保障。想在现阶段有比较完美的平板乐趣体验，还是要用心挑选，双核A9架构1GHz主频以上处理器、多核图形处理器、1GB内存、高分辨率屏幕都是必不可少的指标，如果采用IPS广视角液晶面板那更是锦上添花。下面，笔者就为大家介绍近期市场上热销的几款7英寸平板电脑产品。



左为7英寸平板，右为10英寸平板

7英寸平板电脑代表产品介绍

（一）艾诺NOVO7极光Ⅱ



艾诺公司在几年前曾推出1080P全高清解码的MP4播放器，成为MP4产品的巅峰之作，其后它转战平板市场，已成为国内的主流平板电脑厂商之一。艾诺NOVO7极光Ⅱ外观简约时尚，配备7英寸IPS全视角硬屏，分辨率1024×600，在屏幕边框上有一颗200万像素前置摄像头，用户可进行视频聊天。屏幕支持5点触控，并能够定义更多的手势完成多点触控操作。它提供的3个实体按键（电源开关、音量增/减以及主页键）位于侧面，采用ALPS按键，使用寿命达100万次以上。

这款平板电脑采用Cortex-A9架构的Amlogic（晶晨）公司8726-MX双核处理器，40nm制造工艺，相比65nm工艺处理器功耗降低30%以上。处理器最高主频为1.5GHz。内置双核Mali 400图形芯片，主频400MHz，拥有1个几何处理器和2个像素处理器，能提供40M/s三角形输出率和800M/s像素填充率，可流畅运行《都市赛车6》《地牢守护者》《前线突击队》等大型3D游戏，支持Flash游戏网页硬解，1080p在线高清视频播放。

NOVO7极光Ⅱ内置3700mAh容量电池，理论待机时间为15天，可提供连续6小时上网或7小时视频播放。此外，它提供了HDMI 1.4视频接口，还能通过USB接口外接U盘、以太网、3G网卡，可连接USB键鼠，甚至是外接硬盘（支持exFAT、NTFS、FAT32分区，支持多分区硬盘）。

技术规格：

显示屏：7英寸电容多点IPS触控屏

分辨率：1024×600像素

处理器：Amlogic 8726-MX 1.5GHz

（Cortex A9架构）

图形芯片：双核心Mali 400

系统内存：1GB DDR3缓存

存储介质：16GB NAND Flash

其他功能：802.11 b/g/n WiFi、前置摄像头、Micro SD读卡器、USB接口、3.5mm音频输出、3轴重力传感器

电池容量：3700mAh

重量：331克

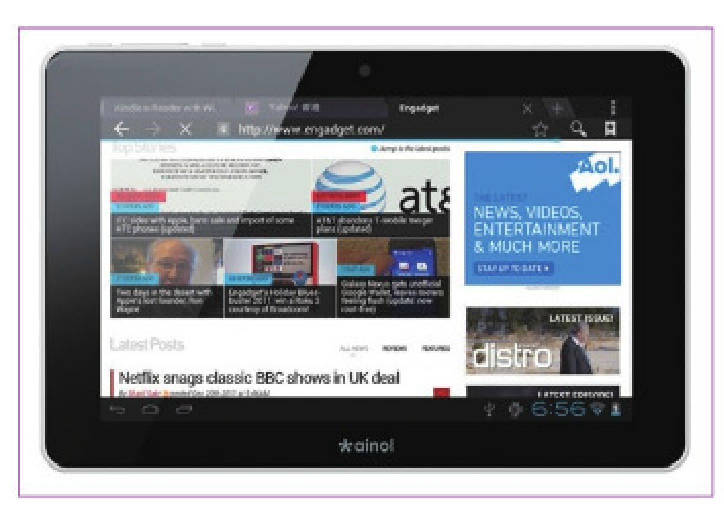
体积：189mm×123mm×9.9mm

操作系统：Android 4.0.3

参考售价：599元

（二）艾诺NOVO7精灵Ⅱ

与上面介绍的“极光Ⅱ”相比，艾诺NOVO7精灵Ⅱ平板电脑的最大区别应该就是显示屏，虽然同为7英寸屏，但后者没有采用价格昂贵的IPS屏幕。“精灵Ⅱ”采用的普通显示屏亮度很高，显示效果还不错，不足之处是色彩饱和度和可视角度逊色于IPS屏。这款平板的配置和相应功能与极光Ⅱ基本相同，不过略厚重一些，且价格要更低一些。



技术规格：

（配置与极光Ⅱ相同）

重量：358克

体积：191mm×120mm×10.1mm

操作系统：Android 4.0.3

参考售价：499元

（三）蓝魔W17Pro



蓝魔W17Pro是一款配置较佳且物美价廉的平板电脑。它采用7英寸电容触控屏（非IPS屏），在屏幕两侧设计了防滑斜纹，握持手感十分舒适。由于Android 4.0系统对物理按键的依赖性降低，因此W17Pro的机身上只设计有电源按键和音量调节键，按键略微偏小并且与机身衔接严密，比较精致。

蓝魔W17pro同样采用的是1.5GHz Amlogic 8726-MX双核处理器，厂商在这款平板电脑的设置菜单中增加了“处理器设置”项目，提供“正常”“高效”和“自动”3种模式，让用户自主在性能和续航能力之间取得平衡。

其性能和功能与前面两款产品基本相同，不足之处是机身没有HDMI高清输出接口，而且发热量控制有待改进，如果进行长时间的大型游戏运行或是多任务处理，机身表面温度会超过40度。

技术规格：

显示屏：7英寸电容多点触控屏

分辨率：1024×600像素

处理器：Amlogic 8726-MX 1.5GHz（Cortex A9架构）

图形芯片：双核心Mali 400

系统内存：1GB DDR3缓存

存储介质：16GB NAND Flash

其他功能：802.11 b/g/n WiFi、前置摄像头、Micro SD读卡器、USB OTG、3.5mm音频输出、重力传感器

电池容量：3200mAh

重量：280克

体积：197mm×115mm×10.5mm

操作系统：Android 4.0.3

参考售价：629元

（四）原道N70双擎



原道N70双擎是近期市场上非常火爆的一款平板电脑，有诸多与众不同的特点。它使用Cotex-A9架构双核RK3066处理器，采用40nm制造工艺，主频高达1.6GHz，集成4核Mali 400图形芯片，图形处理能力出色，游戏兼容性也极佳。此外，它还集成独立的视频解码芯片，可硬件解码RMVB等格式视频文件。

原道N70双擎采用经典黑白设计，带有7英寸IPS广视角显示屏，分辨率1024×600，显示效果极为出色，并支持10点触控。液晶面板外是坚硬的康宁钢化玻璃，可抗磨耐刮擦。正面机身顶部带有200万像素摄像头，可用于视频聊天。

它的接口采用隐藏式设计，配备Micro SD卡槽、mini USB及HDMI 1.4a接口，可支持1080P双界面高清输出。不足之处是电池容量较小，只有3000mAh。

技术规格：

显示屏：7英寸电容多点触控屏

分辨率：1024×600像素

处理器：RK3066 1.6GHz（Cortex A9架构）

图形芯片：4核心Mali 400

系统内存：1GB DDR3缓存

存储介质：16GB NAND Flash

其他功能：802.11 b/g/n WiFi、前置摄像头、Micro SD读卡器、USB OTG、3.5mm音频输出、G-Sensor

电池容量：3000mAh

重量：358克

体积：191mm×118mm×10.2mm

操作系统：Android 4.0.4

参考售价：699元

（五）品铂PiPO U1



品铂是平板电脑市场中的新晋品牌，它于2012年8月推出的7英寸旗舰级产品PiPO U1，是国内首款支持Android 4.1系统、视频“画中画”功能的平板电脑。

PIPO U1的最大卖点是采用7英寸1280×800分辨率IPS屏幕，像素密度达216ppi，用肉眼看屏幕画面几乎没有颗料感。它内置基于Android 4.1操作系统设计的2.0版UI，绚丽而易用的Widgets插件具有3D立体显示效果，操控感更佳。独有的“画中画”功能，可以一边在悬浮窗口上观看视频，一边查看邮箱或浏览网页。

品铂U1也采用1.6GHz RK3066双核处理器，带有200万像素前置摄像头，支持3G网络连接。此外，它还集成了蓝牙2.1无线模块，不管是蓝牙键盘、蓝牙鼠标、蓝牙耳机、蓝牙音箱，用户都可以快捷连接，随时随地把平板组合成台式电脑使用。

技术规格：

显示屏：7英寸IPS电容多点触控屏

分辨率：1280×800像素

处理器：RK3066 1.6GHz（Cortex A9架构）

图形芯片：4核心Mali 400

系统内存：1GB DDR3缓存

存储介质：16GB NAND Flash

其他功能：802.11 b/g/n WiFi、前置摄像头、Micro SD读卡器、USB OTG、3.5mm音频输出、G-Sensor、蓝牙2.1

电池容量：3250mAh

重量：325克

体积：189mm×130mm×10mm

操作系统：Android 4.1

参考售价：799元

对比测试

这5款7英寸平板电脑的真实使用效果究竟如何？看电影、上网、玩游戏是否能够满足我们的实际需要？做得有没有吹得那么好呢？笔者专门进行了一番简单的对比测试，供大家参考。

（一）理论性能

平板电脑的性能不仅取决于自身的硬件配置，还讲究操作系统的优化程度，两者均会影响操作操作的流畅性。因此，笔者首先借助一款知名的平板电脑和智能手机性能评测软件——“安兔兔评测”v2.9版，来测试各款平板电脑的处理器整数及浮点运算、内存性能、图形处理能力等，全方位考验平板电脑的综合性能。

产品型号	艾诺NOVO7极光Ⅱ	艾诺NOVO7精灵Ⅱ	蓝魔W17Pro	原道N70双擎	品铂PiPO U1
总分	7604	7607	6103	8006	7521
内存性能	1534	1532	1167	1604	1412
处理器整数运算	2204	2191	1668	2292	2206
处理器浮点运算	1707	1703	1299	1787	1754
2D图像处理	294	296	239	308	287
3D图像处理	1000	1030	941	1271	1216

从测试结果可知，原道N70双擎由于采用最新款RK3066双核处理器，实测主频最高达到1608MHz，测试总分突破8000大关。它不但在处理器整数运算和浮点运算方面都领先，4核GPU架构使其在2D和3D图形性能方面的表现也相当出色。采用相同处理器的品铂PiPO U1在各项目中皆逊色于原道N70双擎，可能跟预装的是最新版本的Android4.1操作系统有关。

硬件规格相同的两款艾诺NOVO7平板电脑性能非常接近，但略低于原道N70双擎。不过有一点比较奇怪，同样采用Amlogic 8726-MX双核处理器的蓝魔W17Pro，测试得分却明显落后，原因可能在于蓝魔采用的处理器版本为G04版，而艾诺NOVO7的处理器版本是更新的G06版。

（二）视频播放

很多用户购买平板电脑的主要目的就是为了看电影。因此笔者接着测试的是各款平板电脑播放视频文件的表现。测试片源为现阶段最火的韩国组合——少女时代的1080P画质MV片段《Paparazzi》，主要测试各款平板电脑播放动态画面时的显示效果。


少女时代的1080P画质MV片段《Paparazzi》

1、艾诺NOVO7极光Ⅱ

播放视频画面的色彩鲜艳，色彩渐变表现出色。此外，在远景画面中，演唱者的五官仍然清晰细腻。

2、艾诺NOVO7精灵Ⅱ

显示画面的色彩比较灰暗，相比起同厂的极光Ⅱ，各种色彩未能很准确地呈现，对比度略有不足，画面立体效果也没有距离感。不过，屏幕清晰度比较高，演唱者的服饰等细节部分有一定质感。

3、蓝魔W17Pro

这款平板电脑的显示屏清晰度不足，演唱者的面部比较模糊，场地的立体感也没有如实呈现出来。不过屏幕的对比度高，虽然色彩不太鲜艳，但画质基本可满足需要。缺点是屏幕的反光问题严重。

4、原道N70双擎

原道N70双擎的屏幕对比度高而且输出准确，但色彩比艾诺NOVO7极光Ⅱ要淡一些。画面立体感十足，色彩渐变效果理想，画面清晰度稍差，一些细节部分略显模糊。

5、品铂PiPO U1

品铂PiPO U1拥有1280×800高分辨率液晶屏的优势，因此画面的清晰度非常高，演唱者的表情完全展现出来。此外，它的色彩输出比较准确，但也略淡于艾诺NOVO7极光Ⅱ。画面立体感强，虽然颜色渐变效果有改善空间，但整体而言，视频播放效果是最佳的。

（三）游戏操控

现今的双核处理器+多核图形处理器在游戏性能上已经完全够用，因此喜欢在平板电脑上玩游戏的朋友开始更重视游戏的操控效果。为此，笔者使用一款名为《Riptide GP》（激流快艇）的3D竞速游戏来检测各平板电脑的游戏表现。测试范围包括运行游戏时的画面流畅性、重力感应器（G-Sensor）的准确度和灵敏度。


《Riptide GP》（激流快艇）游戏画面

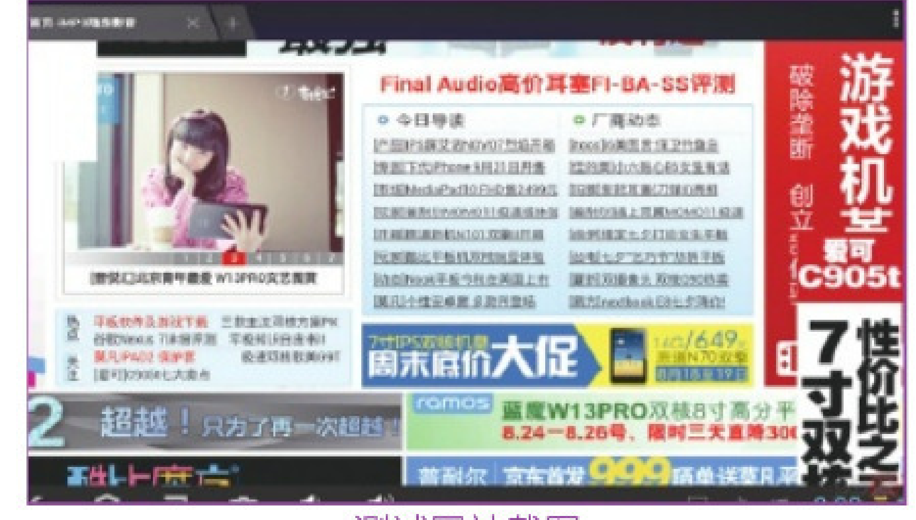
产品型号	艾诺NOVO7极光Ⅱ	艾诺NOVO7精灵Ⅱ	蓝魔W17Pro	原道N70双擎	品铂PiPO U1
画面流畅度	4分	4分	3分	5分	5分
重力操作	4分	3分	4分	4分	1分

(5分为满分)

根据笔者的测试来看，如果单看运行游戏时画面的流畅效果，品铂PiPO U1和原道N70双擎的表现较为出色，在多图形画面中没有出现任何停顿。但各款平板电脑多少都有一点问题存在。例如两部艾诺平板在玩游戏时会出现“破声”，说明音频处理部分有问题；蓝魔W17Pro在遇到画面大幅更新时容易出现画面停滞，影响流畅度。原道N70双擎内置的重力感应器反应有点迟钝，玩动作游戏时容易出现失控现象。从测试结果看，这几款产品在玩高端游戏时的表现都不能算完美，在硬件配置足够的情况下，我们的厂商仍需在软件和硬件调校、适配等方面下一些功夫。

（四）电子阅读

学生用户或上班族，都喜欢用平板电脑阅读电子书和上网看新闻。因此，平板电脑的静态画面显示效果也值得关注。本项测试中，笔者分别用5部平板电脑阅读网站内容，对画面对比度和清晰度进行比较。



测试网站截图

1、艾诺NOVO7极光Ⅱ

这部平板电脑的屏幕亮度居各机之冠，但画面颜色有点偏红，无法真实呈现出白色的底色。网页中的文字颜色有点偏色，导致对比感不强，而且文字边缘位置松散，阅读文字时感觉一般。

2、艾诺NOVO7精灵Ⅱ

艾诺精灵Ⅱ平板电脑的屏幕清晰度不是非常理想，文字边缘出现明显的“锯齿”。画面颜色较淡，白色的底色显示成浅灰色，对比度也稍显不足。

3、蓝魔W17Pro

蓝魔W17Pro平板电脑的屏幕颜色和对比度良好，字体

边缘的“锯齿”问题不严重，但文字较为模糊。而且画面亮度不够，屏幕相当容易反光，在户外环境中阅读电子书效果不佳，看起来效果大打折扣。

4、原道N70双擎

颜色输出柔和，亮度也很平均，屏幕对比度高，网页中的黑色文字与白色底色相对之下，文字显示相当清晰。不过，文字边缘还是存在“锯齿”问题。但整体而言，静态显示效果不错。

5、品铂PiPO U1

由于品铂PiPO U1显示的文字清晰度高，字体边缘位置几乎发现不到“锯齿”，即使显示网页的全部内容也能看清楚文字。其缺点是屏幕的亮度不算高，对在阳光下阅读电子书有一定影响。

（五）网页兼容性

本项测试主要了解各款平板电脑在浏览网页及播放在线视频时的兼容能力。



在线视频测试效果

产品型号	艾诺NOVO7极光Ⅱ	艾诺NOVO7精灵Ⅱ	蓝魔W17Pro	原道N70双擎	品铂PiPO U1
网页Flash动画	直接支持	直接支持	需安装专用软件	直接支持	直接支持
网络视频直播	直接支持	直接支持	需安装专用软件	直接支持	直接支持

从测试结果中可知，5部平板电脑都能够完整显示含有Flash动画内容的网页，完成在线视频的直播。不过，笔者发现蓝魔W17Pro有一点小问题，起初它不能完成上述测试，原因是没有内置Adobe Flash Player播放软件，后来笔者从网上下载最新版的Flash 11 Android 4.0专用版、Flash 10.3都无法正常显示。最后笔者在蓝魔公司的官方网站下载和安装专用的Adobe Flash 10.2版软件，才解决了兼容性问题。

（六）耗电量

本项测试主要了解各款平板电脑的电池续航能力。由于笔者测试条件有限，因此只能作简单的推算测试。首先将平板电脑充电至100%满电状态，接着播放720P电影40分钟后，再重新开机检查电池剩余的电量。以此数字按百分比推算各机充满电后可连续播放电影的实际时间。

产品型号	艾诺NOVO7极光Ⅱ	艾诺NOVO7精灵Ⅱ	蓝魔W17Pro	原道N70双擎	品铂PiPO U1
40分钟连续播放后剩余电量	72%	86%	84%	82%	77%
推算最长播放时间	2小时22分	4小时45分	4小时10分	2小时53分	3小时42分

从测试结果中可知，艾诺NOVO7精灵Ⅱ、蓝魔W17Pro和品铂PiPO U1的推算电池续航时间均超过3.5小时，原道N70双擎也接近3小时的播放时间，只有艾诺NOVO7极光Ⅱ的使用时间较短，推算出来仅为2小时22分。与同品牌的艾诺NOVO7精灵Ⅱ相比，极光Ⅱ硬件规格接近，但耗电量差异如此之大，原因应该是极光Ⅱ配备的IPS液晶屏需要更高亮度才能得到较好的显示效果，而精灵Ⅱ配备的是透光度更好的普通液晶屏。

（七）操作手感

正如本文开篇前面所说，消费者在7英寸与10英寸平板之间取舍时，之所以选择7英寸平板，主要原因在于7英寸平板电脑有着更好的便携性。因此，除了硬件规格之外，整机重量和操作手感也是用户选购平板电脑时的一个考虑重点。

5款平板电脑的尺寸非常接近，都可单手握持并进行简单操控，因此重量成为它们的最大差别，笔者的实测结果如下：

艾诺NOVO7极光Ⅱ 328克

艾诺NOVO7精灵Ⅱ 354克

蓝魔W17Pro 282克

原道N70双擎 310克

品铂PiPO U1 320克

蓝魔W17Pro以282克傲视同侪，是5款平板中唯一重量低于300克的型号，比其他平板要轻巧得多。其次是仅重310克的原道N70双擎，最重的是354克的艾诺NOVO7精灵Ⅱ。

至于握持的手感，笔者认为品铂PiPO U1的金属背壳最为理想，其次是蓝魔W17Pro，它不仅重量轻，而且重量分布很平均，在屏幕两侧设计了防滑斜纹，因此握持手感比较舒服。两款艾诺平板较为“坠手”，不利于长时间手持操作。原道N70双擎的圆润机身设计虽然好看，但笔者感觉它很容易脱手摔到地上。



PiPO U1的金属背壳手感很好

结束语

本文介绍的5款产品是目前7英寸双核国产平板电脑的代表，大家选购时可多了解一些品牌和型号，然后采用本文介绍的这些方法，根据自己的实际需要和个人喜好对产品进行深入解析与排序，再决定自己的选择。P

小地块里的大视界

进一步发掘主流微博平台的应用潜力

■四川 土八哥

如今，微博早已成为很多网民朋友首选的网络应用服务之一，我们可以通过网页、手机、客户端以及电子邮箱等途径使用微博。不过，微博究竟能干什么呢？发表或转播内容限制在140字以内的博文？并非仅此而已。现在，主流微博平台已经进化成为了多功能的综合性社交平台，不仅上手更方便，功能的强大化也日趋鲜明。身为微博用户，只要再向前迈出一步，就会发现微博其实也是一款不错的音乐播放器、网络硬盘、网络电视机乃至“京东淘宝便捷入口”“聚会利器”，让我们“足不出户”就能体验到齐备的网娱体验。

一 挖掘腾讯微博的潜能

腾讯微博（http://t.qq.com/）是由腾讯公司推出，提供微型博客服务的类Twitter网站。腾讯微博支持对话和转播，并具备图片上传和视频分享等功能，搜索上可直接对账号进行查询。面对整个微博市场叫好不叫座、赢利能力差等问题，腾讯微博和新浪微博不约而同地开始了改革，不断拓展功能，改进用户体验，让鱼和熊掌可以兼得。



腾讯微博正变成一个“大围脖”，新版本不断增长的新功能，能为用户带来更多新鲜有趣的体验吗？

1.微群

发现“同类”，你永远不孤单；同专业人士交流，激发灵感；获得更多关注，提升影响力；私密微群内部交流，获得归属感——这是腾讯微群

给出的宣传语。如今，微群正在逐步成为超越QQ群的存在，它能精准、全面地加强用户关系链的构造和信息筛选的准确性，使得用户可以非常方便地精确寻找同好或感兴趣的人。

点击微博页面上方的“微群”，选择“创建微群”，填入相关群信息后，你可以创建自己的微群。每个账号可以至少创建两个微群，模式既可公开也可私密（群内容和成员仅本群成员可见），并邀请听众加入。一个普通微群可以容纳9999名成员，比Q群的上限高得多；除此之外，还可以绑定QQ群、邀请好友、在群内搜索用户和设置黑名单等等。如果有信息想和群友分享，在“群内分享”区中输入信息后点击“广播”即可，当然也可以“转播”“评论”“分享”信息。


微群是当前应用的热门


创建一个新微群非常简单

2.微频道

微频道是腾讯微博新推出的应用，目前包含7个一级频道、70多个二级频道，从资讯到星座涵盖了微博各方面的热点话题。由于微频道能更高效实时地聚合用户发布的广播，所以很多微博达人都愿意在这里一展风采。相对来说，专注性和原创性、趣味性越高的账号及内容越容易被微频道收录。如果账号被收录，系统会在一周内通过微频道小助手广播来告知。

当然，如果不想微博内容被更多人知道，也可将账号和广播从微频道申请删除。对于广大“游客”来说，可以在微频道中按需选择收听感兴趣的相应频道。并可在界面右上方按需选择“列表模式、图文模式、大图模式”3种不同的模式来获得更适宜自身的阅读体验，颇有网站频道首页内容的感觉。


“微群广场”里有众多的微群推荐

3.迷你浮层

在“不知不觉间”，如何让微博的使用更便利？腾讯微博已具备快速预览他人的浮层和消息盒子浮层功能，只需在主页面上方的“实验室”中，在“快速预览他人的浮层”和“消息盒子浮层”下方勾选中对应功能即可。

在消息盒子浮层功能关闭状态下，只会出现数字提醒，点击才能直接到新页面阅览该消息；开通消息盒子浮层功能后，不用跳转页面便可随时接受新提醒，方便处理@消息、私信、新增听众、系统通知等，与新浪微博的新信息提示功能类似。


微频道是提炼精华内容之所

在包含新浪微博在内的很多微博系统中，点击用户头像或者名字之后便会直接进入该用户页面，而要想返回到上一页面，需手动点击浏览器的后退键，无疑会对预览效果产生影响。开通“快速预览他人的浮层”功能后，遇到感兴趣的人，轻轻点击他的头像或者名字，右侧即可呈现他的信息和微博，降低对连贯阅读的干扰。从体验效果来看，无论是在主页、找人、听众还是其他页面，都能实现该功能，让阅读更便利，节省浏览的时间和提高信息筛选的准确度，值得将其作为“默认功能”使用。


可按需收听喜欢的微频道

4.微音乐

“大微博”的趋势已经势不可挡，腾讯微博整合了各种游戏、影视、社交、娱乐、生活等应用，让用户“足不出户”就能体验到周全的社交体验。

“微音乐”是腾讯官方提供的应用之一，能让微博也变成用户的“音悦台”。对微音乐应用的集成，让腾讯微博在进行音乐应用和分享时更方便。在这里，不仅可以即时收听转播各种流行音乐，也可找到各种首发音乐。而“猜你喜欢”，则像一个懂得用户心思的贴心推荐伙


“迷你浮层”是个简单易用的小功能，推荐勾选



轻点头像，页面右侧便会出现该用户的详细信息和博客内容，可鼠标滚动快速查阅

丰富的娱乐应用可以让腾讯微博变成万花筒

微音乐入住腾讯微博

伴。用户可创建管理“我的歌单”，在QQ空间设置的背景音乐，都会自动同步到腾讯微博；遇到喜欢的歌曲，只要点击心形按钮，就会自动收藏；而歌手库和MV库与QQ Music（QQ音乐）直链，可以更便捷地找到并分享喜欢的音乐和视频。

腾讯微博的各种嵌入式应用——

在腾讯微博中还有多种不被人关注，但却很实用的嵌入式应用，例如微博签名档系统、收听组件、一键转播、话题墙等等。

将微博签名档系统代码放置到博客、论坛签名电子邮件签名或其他可以任意可以引用网络图片链接的位置，就能使用腾讯微博签名档作为签名。

依次点击“应用→官方应用”，访问腾讯微博收听组件代码获取页面，选择“模块样式”，复制快速收听代码，粘贴到网站、博客或其他网页代码中，就能直接显示快速收听模块。其他浏览网页的网友点击收听按钮，就能立即收听我们定制好的腾讯微博账号。



一些嵌入式应用值得达人尝试

“一键转播”也是如此，访问官方应用页面获取相应代码后，粘贴到网页代码中便能实现一键转播功能，增加网站的访问流量，扩大网站和博客的影响力。

而对于微博达人来说，“话题墙”可向访问博客或网站的游客展示基于某个话题发表的最新微博消息，更快地汇聚同类资讯。将生成的代码放置到博客、网站或是其它支持html代码的位置，就能向网友展示1到3个话题的最新广播，间接提升微博或网站的访问量。

5.微博上墙

“上墙”“求上墙”已成为一些活动中热门的词汇。究竟什么是“上墙”呢？其实，“上墙”是指由微博网友发送相关话题，经工作人员在后台挑选后将有价值或者有趣味的内容传送至微博大屏幕（微博墙）上予以公开显示，是一种在公开场所展示特定主题微博的应用。

申请微博上墙绑定手机号码后，使用者通过一台电脑筛选需要上墙的广播，并用另一台电脑与投影仪或者电视机连接，就能实现“上墙”。



注意播放和插播的箭头指向区别



上墙展示成为了很多活动的必需手段，只需微博+投影就能点燃现场



显示出来的模板效果

操作者点击“开始上墙”按钮，列表内的广播开始上墙，“暂停”则暂停墙上广播滚动更新；可通过#话题#、关键词、用户名找到相关广播，分别可保存5个搜索结果，还可以通过名单找到相关广播，添加到播放列表；可将精彩广播手动单条添加至播放列表（点击内容旁边的“》”符号），还可插播（点击内容旁边的“↗”插播符号），提高某条广播优先级。

而点击播放列表旁边的“设置”按钮，则可对广播显示方式、工具条位置、自动放大图片和皮肤颜色等选项进行设置，以获得更好的显示效果。提高观众的参与性，进而提高活动的活跃度和影响力。



在电商竞争日趋惨烈的今天，“微卖场”作为“电商社区化”应用的代表应用可谓一匹黑马

6.腾讯微卖场

“微卖场（http://tshop.qq.com/）”是一项可让腾讯微博摇身一变成为“淘宝网”的应用。对于微博用户来说，微卖场的开通让大家无需再到电商销售平台，就能买到更实惠的商品。目前，“微卖场”主要有“转发降价”和“微团购”两大应用，以前者为例，由腾讯“微卖场”卖家推出的促销产品，只要由微博用户转发，每次转发便可获得0.1元至10元不等的降价，当价格降至其预先设定的底价标准时按钮就会由“参与降价”变成“果断购买”，用户可以挑选自己认为合适的价位随时下单。



转发就能降价

当然，对于商家来说，不可能无限量地供应一款超低价产品，为了控制成本，多数产品的供应量都是有限的。所以，虽然被转播得越多最后的价格就越低，但对于真想买这款产品的朋友来说，如何“见好就收”在未被抢光前准确下手抓住最低价，也不失为一种刺激的“博弈”体验。

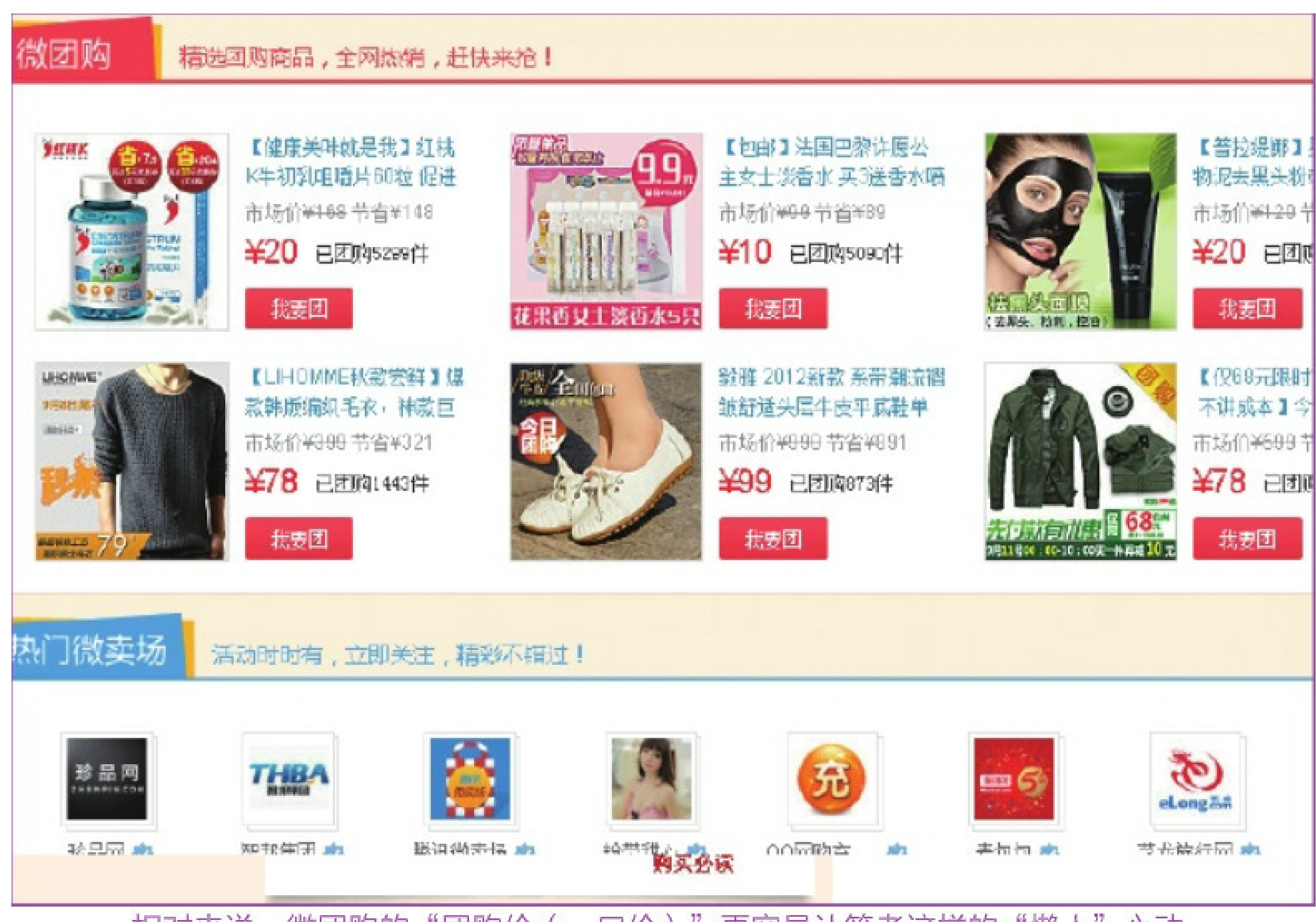


能以多少价格买到，就看网友是否偏爱了

总之，微卖场不仅可对产品的推广和宣传担当起品牌营销作用，而也可为企业和用户在销售和网购过程中实现双赢。这种模式也必将吸引更多的微博或电商参与进来，成为微博或未来电子商务发展的一种潮流。正日益成熟的微卖场，不再是单纯的“团购”或促销，而是有渠道，有用户激励机制，能持续互动、促进转化、带动交易的网络营销新应用。



下手太早，价格可能还没降到位；价格降得“够水准”了，又可能被别人捷足先登



相对来说，微团购的“团购价（一口价）”更容易让笔者这样的“懒人”心动

二 挖掘新浪微博的潜力

新浪微博是中国最具人气的微博服务之一，拥有超过3亿名注册用户和30万以上的认证用户，其中还包括13万多家企业与机构账户。通过140字记录，“织围脖”已成为新浪网友随时随地记录生活、分享社会新鲜事的生活方式。随着互联网全面迈入Web 2.0时代，新浪微博在功能上也日趋强大，其相继开通的名人堂、微博达人、风云榜、微话题、微访谈、微盘、大屏幕、微数据、微相册、微博桌面、微活动、微音乐、微公益、微美食、支付宝微客平台、微博秀、新浪短信微博等拓展应用，为用户带来了更便利和更全面的使用感受。作为微博业的领军人物，如何让微博贸易化，让微博“赚钱”，成为新浪微博拓土开疆不断推出新功能的“核动力”。

1.悄悄“关注”

众所周知，微博宣传的影响力具有很大弹性，与内容质量高度相关。其影响力基于用户现有的被“关注”的数量。用户发布信息的吸引力、新闻性越强，对该用户感兴趣、关注该用户的人数也就越多，影响力越大。而随着微博发展的深入化，被“关注”也正从量变发展到质变。作为微博行业的领头羊，新浪微博的“关注”功能正做得越来越人性化，在这方面可谓别具一格。

细心的读者可发现，在新浪微博信息上方，除了“相互关注、特别关注”，还有一个“悄悄关注”。顾名思义，这是一种“隐形的”关注状态，除了用户自己，不会有人知道还有谁在关注对方。被悄悄关注的人不会收到任何提示，他的粉丝列表中不会看到窥视者的名字，同时悄悄的关注者列表中也不会显示对方的ID。很显然，这种“潜伏”的关注方式在某些特殊场合会发挥不错的效果——想要悄然无声地了解心仪对象的一举一动吗？“悄悄关注”无疑就是个上佳的选择。

2.微相册

在很多微博只具备基本的单张图片上传功能之时，新浪微博的“微相册（http://photo.weibo.com）”已全面进入综合性图片收藏夹的领域。新浪微博的“微相册”不仅支持多图上传，支持收藏、喜欢、评论、转发，而且还支持照片美化、照片排序和“圈人”等重要功能。微博配图相册容量也从200张扩容到2000张，用户更可以把微博相册中的照片移动到其他普通相册中。

进入“微相册”首页，在主界面可以看到“相册首页、我的相册、相册广场、上传”四大板块。点击上方的“上传”或右侧的“上传照片”按钮，在“上传照片”页面中点击“创建专辑”，可先建立一个所属照片的归类专辑；然后“选择照片”并点击“立即上传”，即可实现微相册照片的添加。勾选中右侧的“添加水印”选项，系统还会自动为你所上传的图片打上有你微博名的水印，对保护照片的版权有一定好处。

照片上传后，可在“我的相册”中管理不同的照片。通过“最新照片、我的动态、我的收藏”等板块，可同时满足用户对图片收藏与分享的不同需要，便于用户对大量图片的整理、归纳及分享组图。当然，从实际体验结果来看，新浪微博的“微相册”最重要的亮点还在于其照片美化功能，某种程度上甚至可以达到“美图秀秀”的程度。



跳出140字这三分地，新浪微博新版本不断增长的新功能，能为用户带来更全面更便利的体验吗？



“关注”功能正做得越来越人性化



要想“悄悄关注”，只需进入关注页面，选择“悄悄关注”，输入需要关注的用户名，“添加”即可



微相册就是美图秀秀的化身

点开照片，选择照片左上侧“美化”即可进入照片编辑页面。该模块具备“编辑”“美化”和“拼图”三大功能，其图片编辑能力和易用性已不输于一些简易图片编辑软件。在“编辑”选项中，可对照片的亮度、对比度、色彩饱和度、清晰度和色相进行微调，旋转、裁剪和修改尺寸当然不在话下，更可选择“一键美化”直接处理。而在“美化”专项中，则提供有多重特效，包含LOMO、影楼、艺术、时尚和渐变特效等几大类别，足以满足一般微博用户对图片特效的傻瓜化编辑需求。

另外值得一提的还有“拼图”功能，这项服务包含“模板拼图、自由拼图、照片拼接”三大模块。其中，“模板拼图”不仅支持对称拼图，还支持一大一小、一大数小、数大数小等拼图模式，可以把多张图片拼成一个影集、照片墙或照片故事墙。并且，在拼图的时候亦可对单张图片进行左右旋转和放大、缩小等微调，让拼图效果更个性。而“图片拼接”则可直接将多张图片拼接成一个整体，无论是晒美食、晒旅行照还是晒聚会照都变得更轻松。

3.新浪看点

在强势发展的状态下，新浪微博已不仅仅是单纯的资讯传播平台。为了进一步提升影响力，新浪微博推出有“微电台（http://radio.weibo.com/）”，目前已成为全国最大的在线互动电台联盟，覆盖了北京、河北、广东在内的28个省市地区300余家地方电台。在新浪微博个人主页最上方的“应用”下拉单中选择“微电台”点击进入，即可收听全国上百家地方电台。微电台不仅突破了以往收听广播的地域及终端限制，也改变了用户被动收听广播的模式——在微电台，用户可以边收听电台节目，边与电台DJ、微博网友在线互动。从测评效果来看，该模块可实现PC、MAC、iPad、iPhone和Android等平台上的流畅播放，收听及互动效果都很优秀。

当然，在这些应用中，笔者认为最值得关注的还是“新浪看点（http://kandian.com/）”。新浪看点是新浪网最新推出的社交应用，是基于微博好友关系的多媒体分发平台，目前，该产品已经正式上线。用户可以使用新浪微博账号直接登录，在看点发布内容可直接同步到新浪微博。目前，从自己的微博首页进入“看点”的方法是在微博发布栏下方找到“视频”选项，点开后选择“分享电视”，鼠标指向任一节目，在弹出的浮层中选择“发看点”，在打开的“分享电视”页面中，点击“看点”图标即可。

“看点”可以在线观看视频、卫视节目、现场直播等，并能在看视频的同时讨论、分享；可创建合辑，收集视频，创建属于用户自己的节目和电台，可自由选择“互动播放”和“完整播放”。收录的频道也相当广泛，以四川为例，除了四川卫视和各种调频广播频道外，还收录了SCTV2（文化旅游频道）、SCTV3（财经频道）、SCTV4（新闻资讯频道）、SCTV5（影视文艺频道）、SCTV6（星空购物频道）、SCTV7（妇女儿童频道）、SCTV9（公共频道）和KBTV（康巴卫视）等在四川大多数地市都看不到的频道，充分满足该省电视迷及四川话风土习俗人群的观看需求。



微相册的照片编辑功能很易用



图片拼接花样繁多



新浪微博微电台全面实现“边听边聊”功能



微音乐（http://ting.weibo.com/）则正成为全球首发音乐平台，在这里博友不仅可以收听和分享最流行的音乐，还可申请成为全球首发音乐人



分享电视

用户可以随时通过微博评论互动，支持静态截图和动态截图。选择页面右上方的“我要创建节目”，可以输入视频播放地址或从本地上传视频，将自己感兴趣的节目或原创的节目进行分享。

总之，“看点”的整体功能已接近传统的网络电视播放平台。用户可以基于微博平台，将自己观看视频的评论和足迹展现给好友，真正体验到更惬意的“基于社交平台的流媒体分享”感受。



收看吐槽都比较方便

4.大屏幕

同腾讯的“微博上墙”一样，新浪微博也有类似的功能——“大屏幕”，两者可谓各有特色。新浪微博大屏幕又称“微博墙”，可以同步显示展会、音乐会、行业峰会、电视直播、婚礼现场、生日party等现场参与者发送的短信和网友发送的微博讯息，使场内外观众能够第一时间传递和获取现场信息。

新浪微博大屏幕有标准版（3条微博经典样式展示，可自定义模板，适用于任何场合）、气泡版（微博头像吐出气泡式的独特呈现，适用于演唱会，音乐节等场合）、3D版（3D式的屏幕切换，大图片展示）、字幕版（有效节省现场屏幕资源，采用字幕形式展现微博互动）可选，满足不同用户的需求。



“大屏幕”的使用并不复杂

当然，要想使用“大屏幕”，需具备以下条件：首先，在测试版期间，这项服务只针对新浪微博认证用户或粉丝超过100、微博条目数超过50、上传头像并绑定手机的会员。其次，用户需要准备两台已通过路由器联网的电脑，一台用于前台展现，一台用于信息审核，宽带线路最好在512Kbps以上。活动现场最好能够设置“无线热点”，方便便携设备用户接入。同时，为了便于展示，大屏幕的液晶电视、等离子电视或投影机系统等设备也是必不可少的。最后，建议用户至少提前3天申请该服务，并安排专人操作电脑，进行内容审核和上墙等操作。

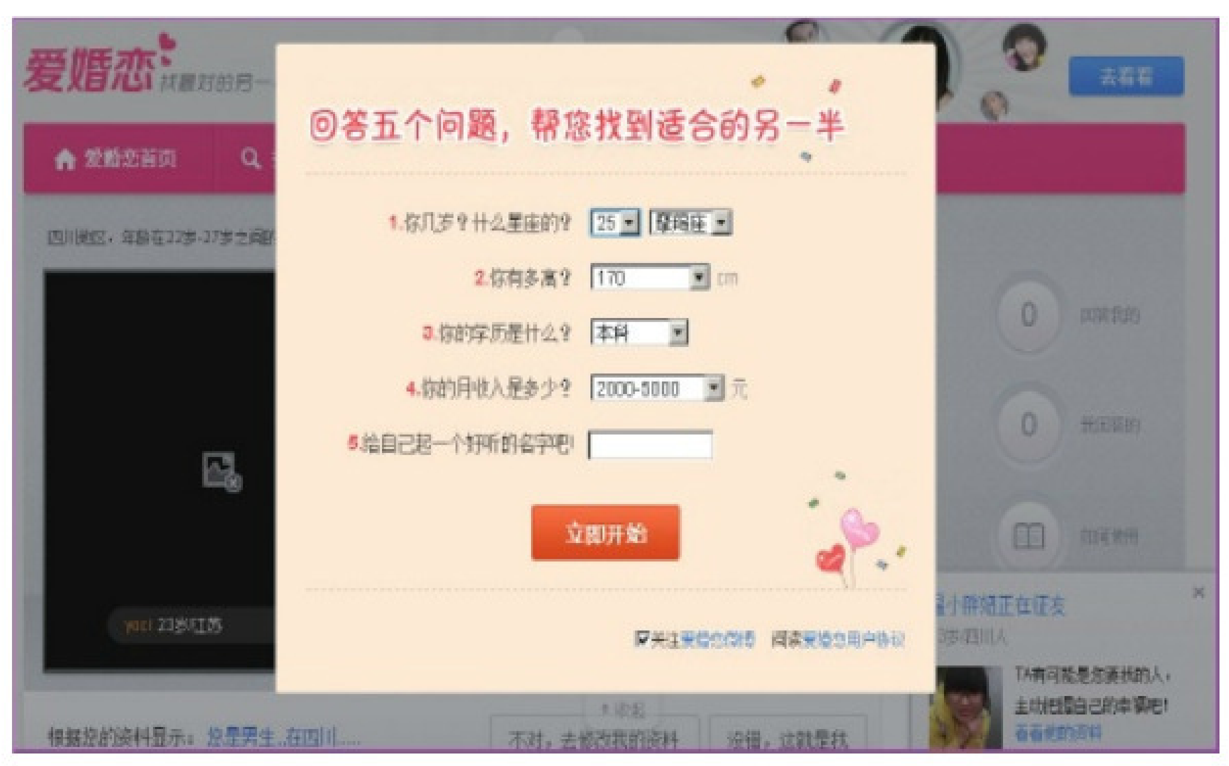


新浪微博大屏幕是婚礼和各种聚会的佳选

用户除了可以通过手机或电脑登陆微博参与外，还可通过手机短信发送任意内容到指定号码进行参与。从体验效果来看，“大屏幕”不仅适用于各种大中型展会，在平常的婚礼、生日和聚会等场合也非常实用，通过该服务我们可以实现以往在电视上才能看见的互动功能，不仅可实现现场用户之间的互动，还可实现线上用户与现场用户之间的互动，充分带动现场活动的气氛，让整个活动更时尚更愉悦更热闹。

5.应用与游戏

除了官方应用，新浪微博同腾讯微博一样，提供有丰富的内置第三方应用。新浪应用涵盖了娱乐休闲、生活服务、社区交友、新闻资讯、工具等几大类，博友只需点击相应的选项进入，就能获得丰富的第三方应用支持，如爱婚恋、内向外向、风云榜、爱尚ITV和360安全平台等等，提升微博的可玩性。其中，很多应用和微博有较强的互动性，以“爱婚恋”为例，虽然只是傻瓜化地回答几个问题，但会给出实际的“答案”——那就是为你在当地博友中为你推荐出“匹配度”较高的可婚恋博友。当然，对此结果是“心诚则灵”、有缘千里来相会，还是一笑置之，就要看你的当前心态了。

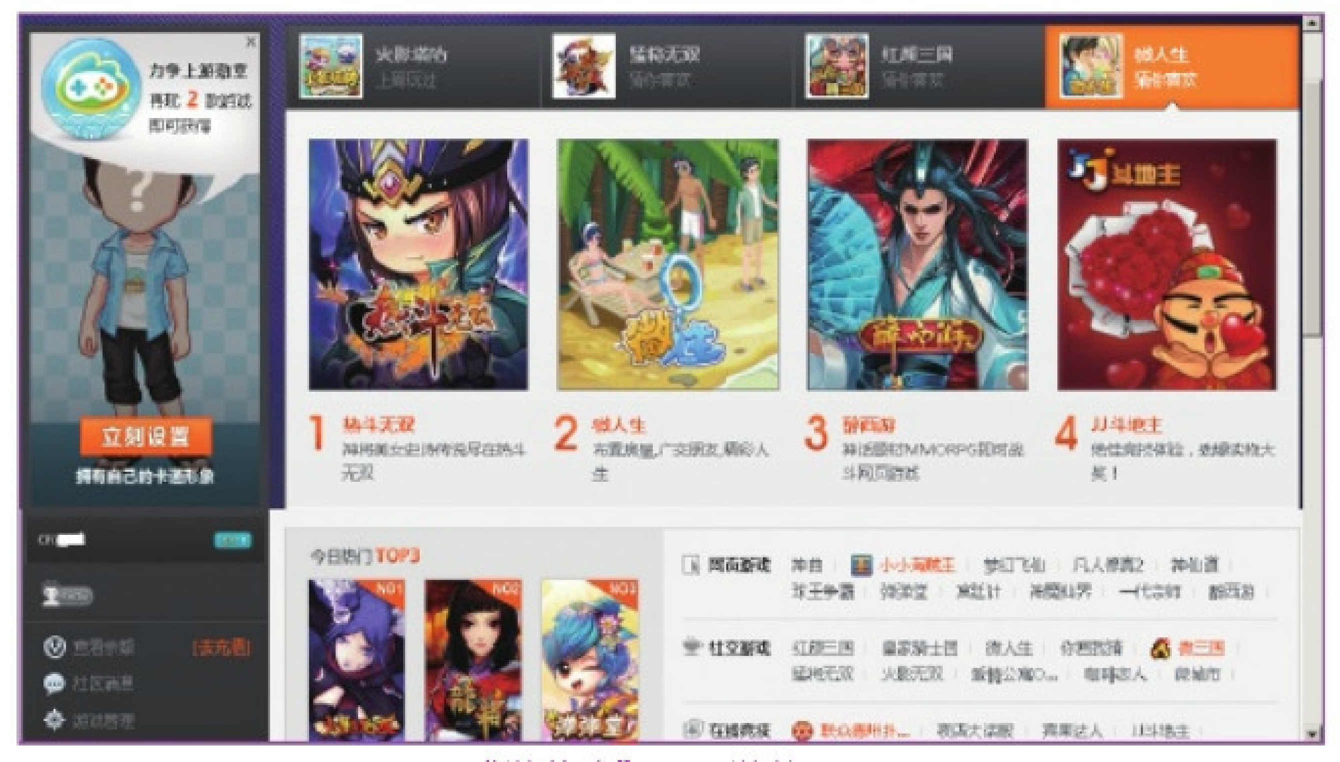


在“爱婚恋”应用上回答几个问题

与腾讯微博将游戏也归于应用一类不同，新浪微博将游戏作为一项独立应用，专门分类为“微游戏”，以期让博友在微博内也能享受到“4399”（国内著名网页迷你游戏站点）的功能。“微游戏”提供了包括网页游戏、社交游戏和



哇，好多美女



“微游戏”是页游的天下

在线竞技游戏在内的模拟、策略、角色、棋牌与休闲等类别的各种游戏，完全能满足博友足不出“博”的游戏需求，也从一定层面上证明了微博在娱乐功能方面正日益强大化。

三 其他微博的潜力

作为中文微博的泰山北斗，新浪微博和腾讯微博在用户拥有量和对新功能的开拓上都遥遥领先于国内群雄，但无可否认的是，国内其余微博网站，也有一些各自的特色之处。

例如搜狐微博的微访谈——与传统访谈问答不同的是，所有问题都来自于普通网友，并且由访谈嘉宾直接进行回答，不论什么职业身份的网友都可以与访谈对象进行交流，从而减少了沟通的障碍，可真正做到嘉宾与网友之间的零距离交流。目前搜狐微博每天都会推出多个微访谈，访谈对象涉及到各个行业，讨论的主题也是媒体舆论的焦点和大众关心的内容。

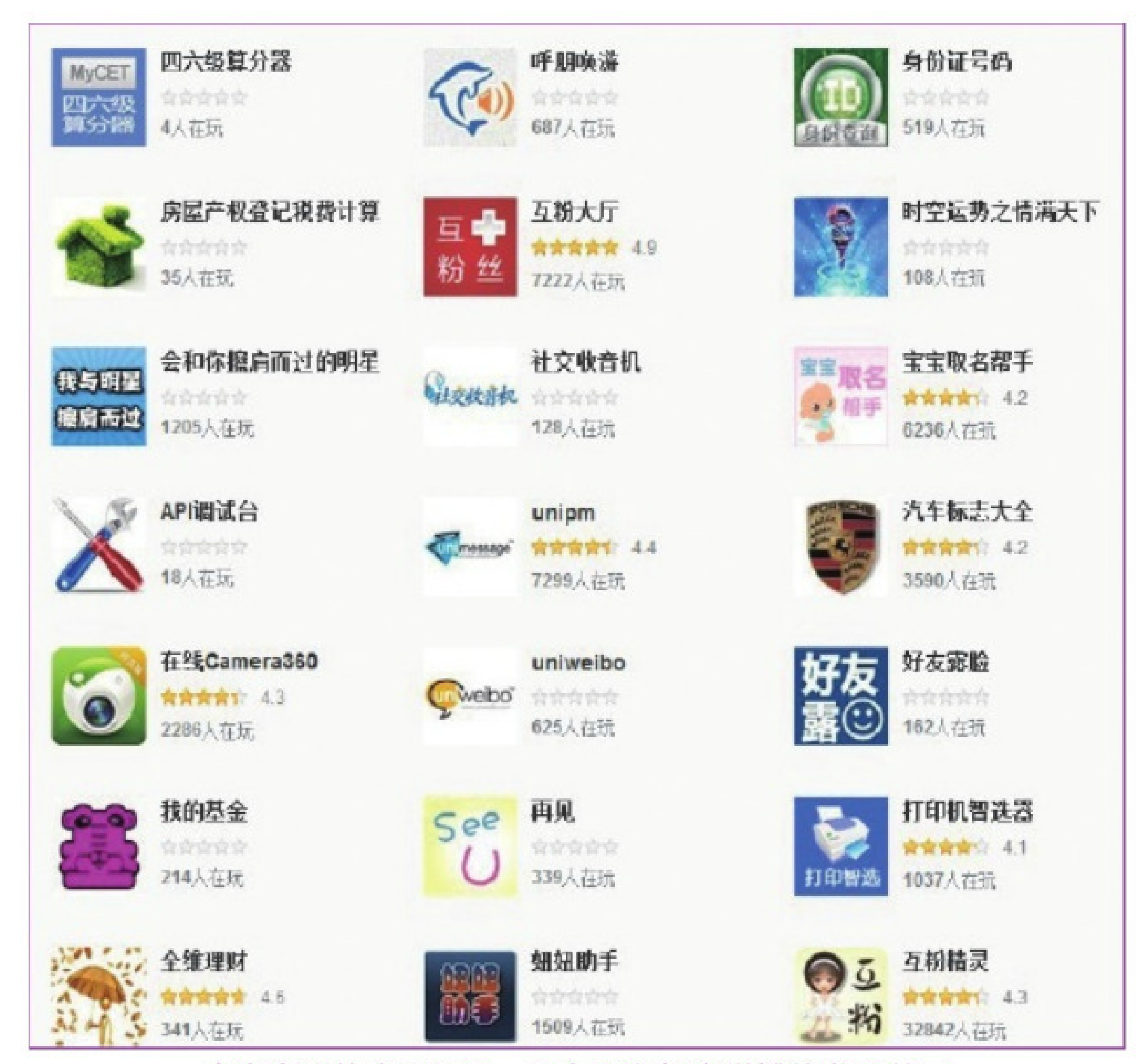


搜狐微博的微访谈办得有声有色

四 后记

小地块里也有大世界，在以齐头并进的新浪微博和腾讯微博强势推动下，国内的微博服务正在从140字的小天地拓展成大规模的综合化社交网络应用。在这类微博平台上，除了可以用精练的语言来表达自己的想法、释放心情让更多的人关注之外，微博也正成为功能全面的社交娱乐平台与电子商务平台，其巨大的应用价值和商业潜力正在被微博企业不断挖掘。使用更方便、内容更丰富更精确、分类更细致是微博发展的主流方向，而微群、微频道等应用则让微博开始向集群化、专业化应用迈进。随着微博功能的不断拓宽，其对用户的吸引力、黏性也会不断增加，它的商业价值最终得以展现只是时间问题。

对于用户来说，微博功能的拓宽，也让自己的网络生活变得更热闹更精彩。数年前又有谁能想到，在今天的微博平台上，举手之间就可玩转主流的常见的网络热门应用。时至今日，我们不仅可在微博里即时关注与被关注，找到“同类”，听电台、听音乐、看电视、上墙玩大屏幕、网购，还可与之互动增强自己的“影响力”，获得越来越好的体验。



丰富多彩的应用项目，正在不断拓宽微博的发展前景

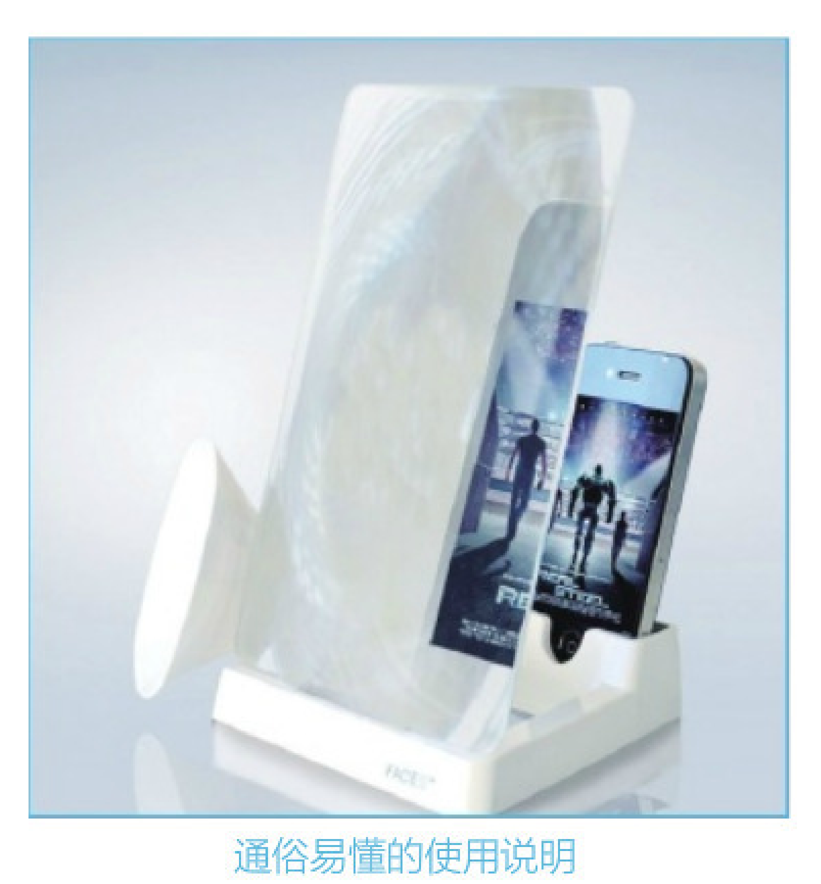


“派对蜗牛”——无毒软胶材质的杯边饰物，可作为支点悬挂标签名牌和茶叶包等轻巧物品，安装在碗边还可以客串一下筷子架。Soul Fun设计工作室出品。




■北京 坏香橙

再创新低的iPhone周边


通俗易懂的使用说明

乡亲们，好消息，iPhone 5终于登场啦！

和近年来所有在万众瞩目的视线中粉墨登场的i字头设备一样，这款崭新的苹果手机一亮相，立刻在全球IT圈内引发了剧烈的反响：拥护者纷纷流下激动的泪水甩出大把钞票在第一时间将其纳入掌中，反对者纷纷发出嗤之以鼻的讥讽并在微博上大肆转发各种好事之徒制作的恶搞视频。当然，对于那些时刻关注苹果公司最新动向的周边设备厂商而言，高调登台的iPhone 5无疑给自己带来了新的商机——从正面意义来说，新机型的新设计必然会引发新一轮的抢购风潮，前期装机量肯定不是问题，开发新模具制作新款周边必然会大赚一笔；从反面意义来说，即便新机型已经上市，习惯于经典设计的部分忠实用户肯定会坚信“乔布斯出品的iPhone依然是最好的产品”，在这种舆论的影响下，恰到好处地推出iPhone 4/4S的周边未尝也不失为顺风转舵的商业策略。事实证明，抱持后一思路想要大捞一笔的第三方周边制造商似乎为数不少，不过，设计思路过广导致弄巧成拙的例子也是数不胜数——这款在移动设备周边销售网站Oh Need上公然以68美元定价售卖的iPhone 4/4S底座就是典范之一：乍看之下，“有效放大屏幕尺寸”“显著提升设备音量”和“无需外接电源”好像都是值得一提的卖点，但仔细一看立刻就会发现问题所在——不插电意味着此物底盘旁边那个醒目的扬声器没有任何电控部件，也就是说所谓的“扩音”原理基本上和报纸卷成的锥形喇叭筒没啥区别，实际效果可想而知。至于那个看起来美轮美奂的“屏幕放大镜”更是笑点十足——首先，对于已经习惯了触摸操作的iPhone用户来说，把这么大一块碍事的“挡板”摆在视线与手机之间无疑是个囧到极点的主意；其次，这种利用透镜放大屏幕画面的设计绝不是什么新创意，早在20世纪70年代，基本理念如出一辙的“电视放大镜”就已经在我国正式开卖。换句话来说，这套周边完全可以视作打着“高科技电子设备附属装置”幌子贩售过时技术的欺诈产品，然而即便如此，尽管这玩意的定价换算之后赫然超过了400元人民币，但在经销网站上我们依然可以看到“备有现货”的标注——面对这个现实，除了摇头苦笑之外，我们还能有什么表情呢？



产品链接：

http://www.ohneed.com/minic-cinema-for-iphone-4-4s/



这种毫无科技含量的玩意售价居然高达68美元，岂有此理


“扩音基本靠吼”的扬声器……同类设计见一次黑一次都不过分，这算是搞笑吗？

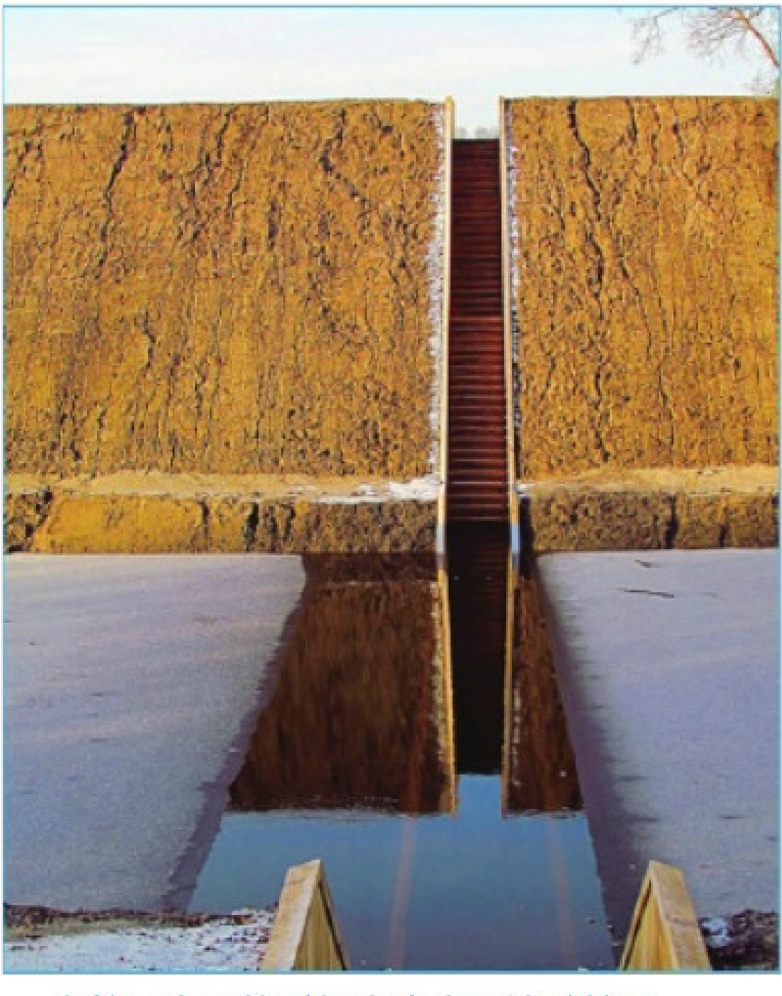
摩西大桥

对于读过《圣经》或者熟悉西方文学典故的朋友来说，“摩西”肯定不会陌生：根据《旧约》记载，这位犹太民族领袖一生当中最显赫的成就，莫过于率领自己的同胞离开埃及返回故乡，并用造物主亲自制定的《十诫》为犹太人这个半游牧民族奠定了立法与建国的基础。当然，如果暂不讨论诸如“启示”“钦点”与“感召”一类的关键字，单从典故的方面来看，摩西最著名的事迹莫过于“分开红海”——即便以今天的眼光来看，“以色列人下到海中走干地，水在他们的左右作了墙垣”的视觉效果也算得上是一流水准，无数思维活跃的创作者纷纷在自己的作品中引用这个桥段也成了合情合理之事。

不过，虽然从物理学的角度来看，要想要现实中原汁原味地呈现这个奇迹的难度确实不低，但设计师的野心又岂会被这种


水面触手可及！


不会湿鞋！

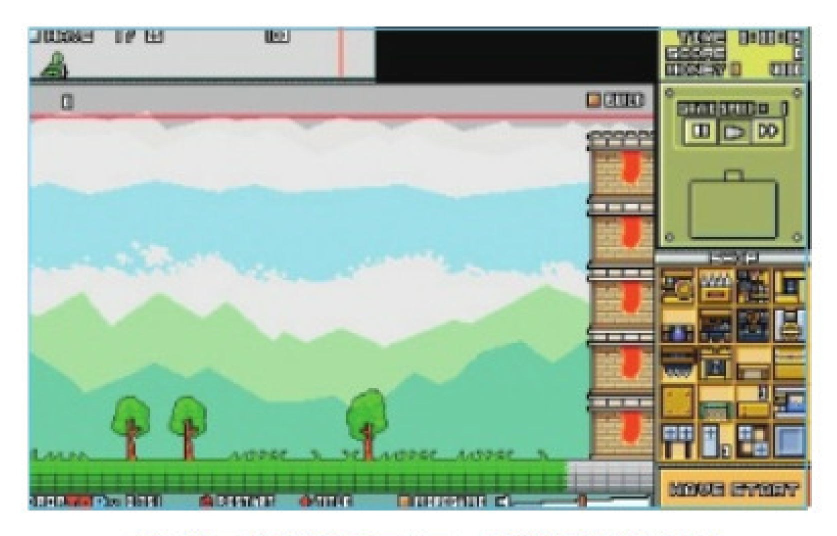

当然，变天的时候也会出现这种情况……

等级的挑战所阻碍？不久前，一家名叫“RO-AD”的建筑公司就利用工程学的手段巧妙地修建了一座窄桥，顺利再现了“分开水路走坦途”的奇观：从图上我们不难看出，这座桥梁最大的特点就是“桥面低于水平面”；同时，拜桥面两侧几乎与水面齐平的防水隔板护栏所赐，桥上的行人不仅无须担心双脚会被打湿，而且在旁观者的眼中，仅仅露出上半身的过桥者乍看之下仿佛确实是在分开水面轻松前进——当然，这种理想状况只有在风平浪静的好天气中才会出现，倘若碰上了风雨交加的坏天气……咱们还是换条路吧。

相关链接：

http://enpundit.com/sunken-bridge-allows-pedestrians-to-walk-below-water/

游戏推荐
砖块塔防2（Drop Tower Defense 2）


像素风格的2D画面，感觉非常舒服

从《植物大战僵尸》到《王国守卫战》，层出不穷的塔防游戏在让无数玩家体验过“精心布局围杀百万敌军”的快感之余，万变不离其宗的惯性思维设计也让不少“筑塔人”渐渐产生了厌倦心理。为了打破这种不良循环的怪圈，越来越多的塔防游戏制作者开始尝试从其它类型的作品中寻找灵感进行融合——没错，今天介绍的《砖块塔防2》正是这种“打破设计定势力图创新”的典范作品之一。

在我们的印象中，大多数塔防游戏选择的都是“居高临下”的俯视画面设计，但《砖块塔防2》却另辟蹊径地采用了旁观式的2D横向卷轴视角，同时传统意义上的“炮塔”也不复存在，取而代之的是功能各异的多种“砖块”。玩家所要做的就是仔细调整组合这些“砖块”组件，搭配设计出杀伤效果最强的迷宫式陷阱，并利用减速、迂回路径等手段把前来进攻的怪物围困在攻击组件有效作用范围重叠区的中央，从而达到集中优势火力一举歼灭大股对手的目的——归根结底，《砖块塔防2》在本质上依然是那种“自由设计敌人前进路线制造陷阱”的迷宫式塔防游戏，但值得注意的是，这一次我们搭建的迷宫必须考虑重力与支撑物的问题，漂浮在半空中的“砖块”是不可能出现的。如何在有限的预算内调整迂回路线的长度来尽早完成布局？怎样平衡升级与扩大迷宫面积的难题？对于游戏玩家来说，这无疑都是值得不断尝试来设计最优解的有趣挑战。


自由设计陷阱迷宫是这部游戏最大的乐趣所在

操作说明：输入网址链接打开页面（请无视网页中的乱码，这不影响游戏进行），点击两次“CLICK HERE”进入难度等级选择画面，初学者推荐最下面的“HEBI”模式。进入游戏画面之后，利用右方组件栏中的“砖块”搭建迷宫，准备就绪后点击组件栏最下方的“WAVE START”即可正式开始游戏。

游戏链接：

http://beat.web6.jp/Flash/DropTD2/


完成关卡之后，点击右下角的“WAVE START”可进入无限模式



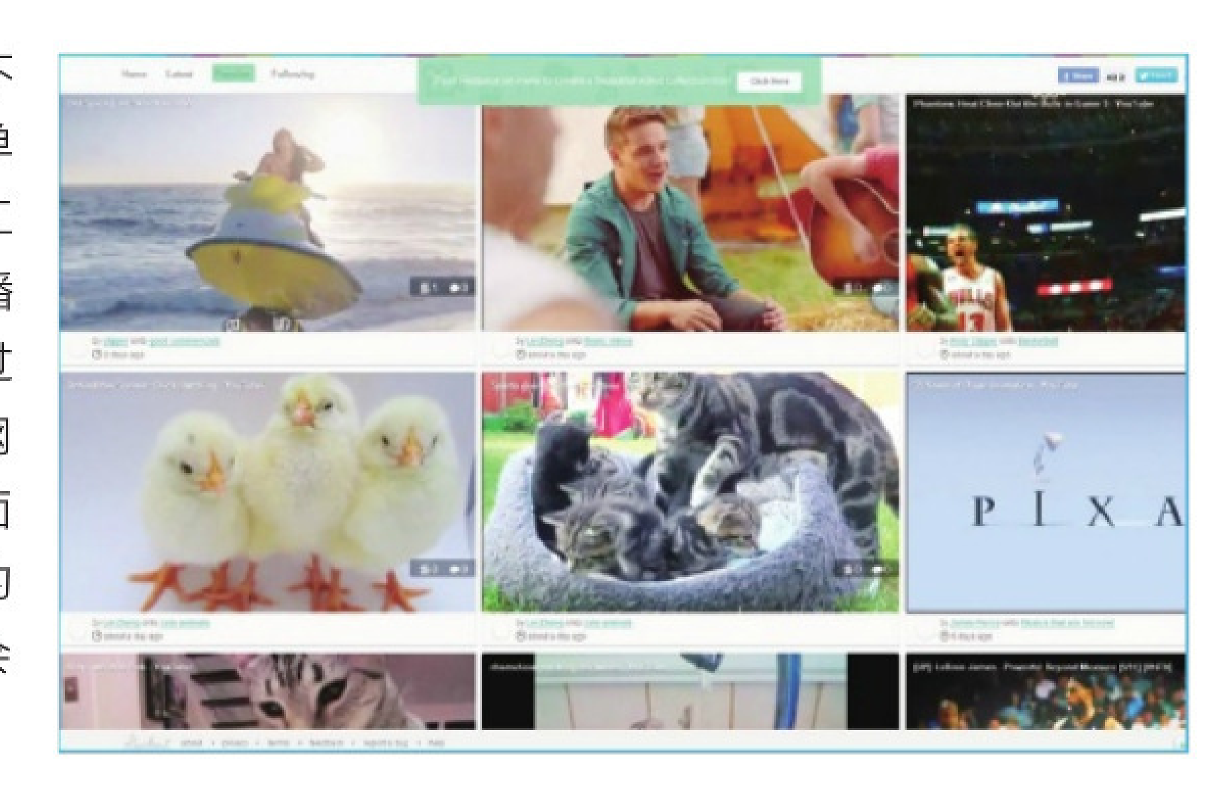
在经过相当长一段时间的沉寂之后，曾经的SNS网站巨头Myspace正式放出了重装上阵的消息。从官方给出的预告片来看，新版Myspace的界面颇有Pinterest“瀑布流”的韵味（只不过信息的滚动方向有所变化），同时与Facebook和Twitter这些SNS生力军的结合也变得更为紧密。这次改版是否可以让Myspace重拾昔日的荣光？“应用聚焦”将紧密关注后续情况的发展。

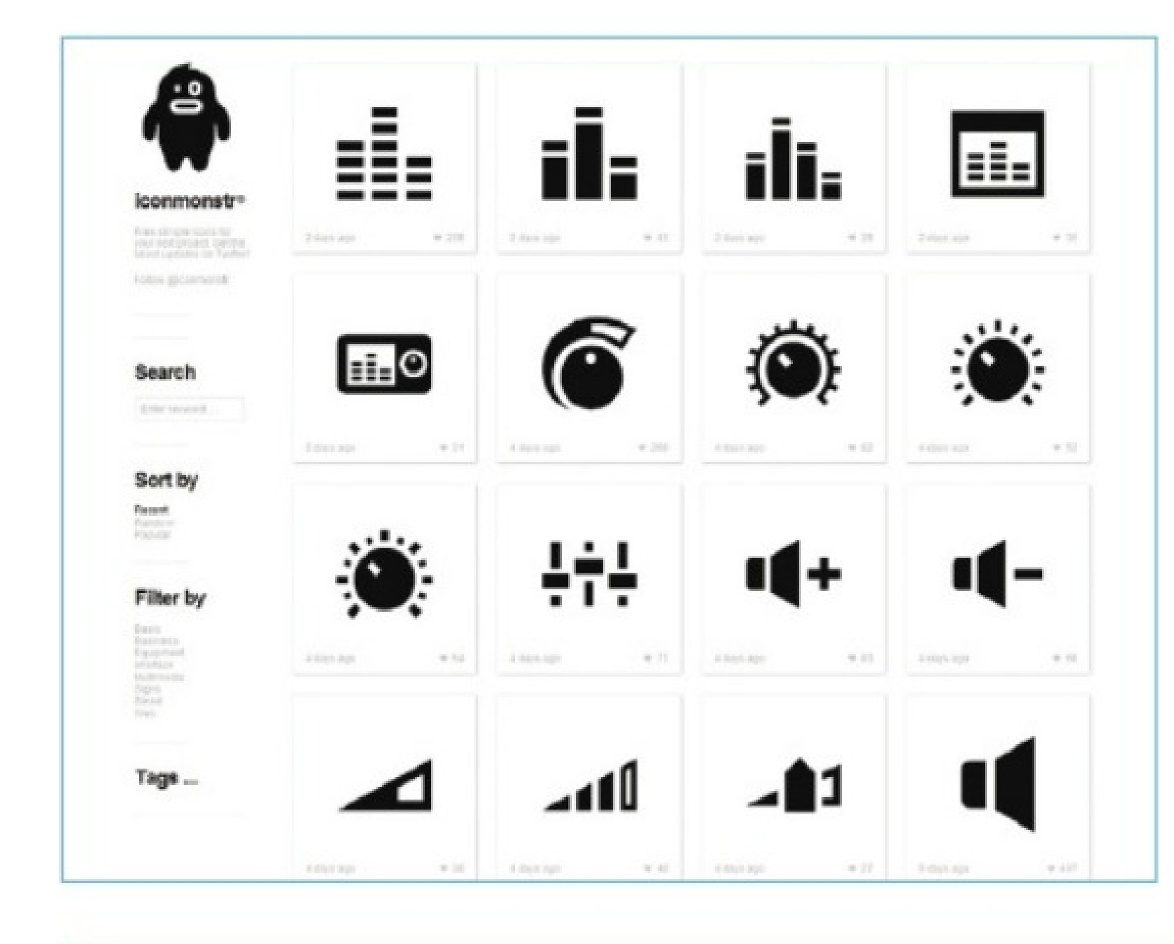
■北京 Enigma

精华预览——Clipabout

http://www.clipabout.com

在如今这个资讯爆炸的时代，越来越多的朋友开始感慨“时间不够用”——我们究竟应该如何选择？Clipabout给出了我们一个简单的答案：“预览精华”。这家由两位曾经就职于YouTube的中国工程师所创建的网站，提供了一项非常实用的服务，那就是将流行播客网站上的视频浓缩成只有数秒的“精华预览版”，让用户可以跳过广告直接欣赏简介内容。值得一提的是，作为一家处于内测阶段的网站，Clipabout在用户体验细节方面做得相当出色——虽然预览页面采用了类似Pinterest“瀑布流”的模式，但只有浏览器画面中央的短片才会自动播放，其余视频显示的仅仅是静态截图而已，完全不会让使用者感觉“无法集中注意力”，非常值得我们体验一番。





极简魅力——iconmonstr

http://iconmonstr.com/

在Windows 8操作系统对Metro界面进行努力推广之后，“极简”又一次成为了广大设计师关注的焦点概念。不过，正所谓“最简单的图案往往会有最高的设计难度”，对于刚刚接触这个领域的设计新手来说，参考学习优秀示例才是尽快提高自身水平的正确途径，因此iconmonstr这种简约风格图标站点无疑是个值得一看的好去处。在这家页面布局极为简洁的网站上，我们可以找到大量png与svc格式的图标资源，并且所有的内容都可以自由下载。最后，iconmonstr对IE浏览器的支持似乎不是很完善，想要将其纳入收藏夹的朋友不妨试试Chrome。

匿名中转站——PutLocker

http://www.putlocker.com/

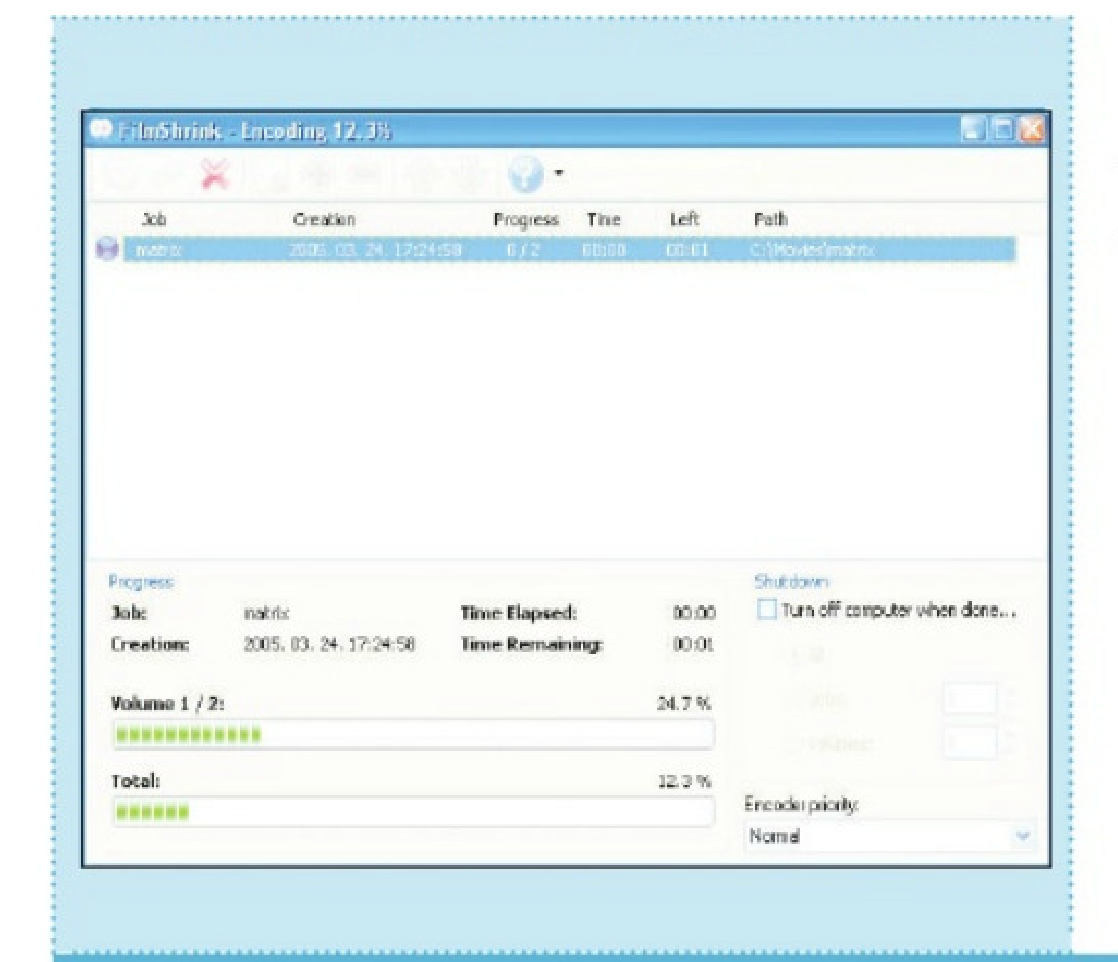
对于崇尚“独乐乐不如众乐乐”共享精神的网友来说，便捷好用的网络硬盘永远是多多益善并且“越简单越易用越优秀”。很明显，PutLocker在某种意义上确实可以算是符合以上要求的网盘——我们甚至无需注册就可以直接利用它来分享文件，同时PutLocker允许上传的单个文件容量也要比上期介绍过的Jumpshare大得多——1GB的上限想必可以满足大多数朋友的实际使用需求。最后值得一提的是，PutLocker还支持FTP上传和下载密码保护功能，同时免费注册之后即可获得容量无限的文件存储空间，上传与下载皆不存在流量限制，目前的文件保存期限至少有30天。





十一长假已经过去了一个月，下一个节日就是近在眼前的新年啦！而且明年的春节也是比较早，2月9号就要迎来除夕，是否要总结一下今年的购票心得，为来年做好准备呢？自从12306.cn作为铁道部唯一官方售票网站上线以来，已经被无数人“调戏”。虽然从专业的角度来看，这个网站显然不像21世纪的产物，但作为广大的购票者，这是个不用去排队又能避免“黄牛”的为数不多的买票办法。尽管或多或少还是无法理解在网上购票还需要排队的概念，但想想某网游排队登陆的场景也就释然了。当然网友们的吐槽与鞭策是想让网站做得更好，实在是恨铁不成钢呀。

■小众软件 大笨钟



免费开源的DVD转RMVB格式工具——FilmShrink

□大小：5.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://filmshrink.sourceforge.net/index.html

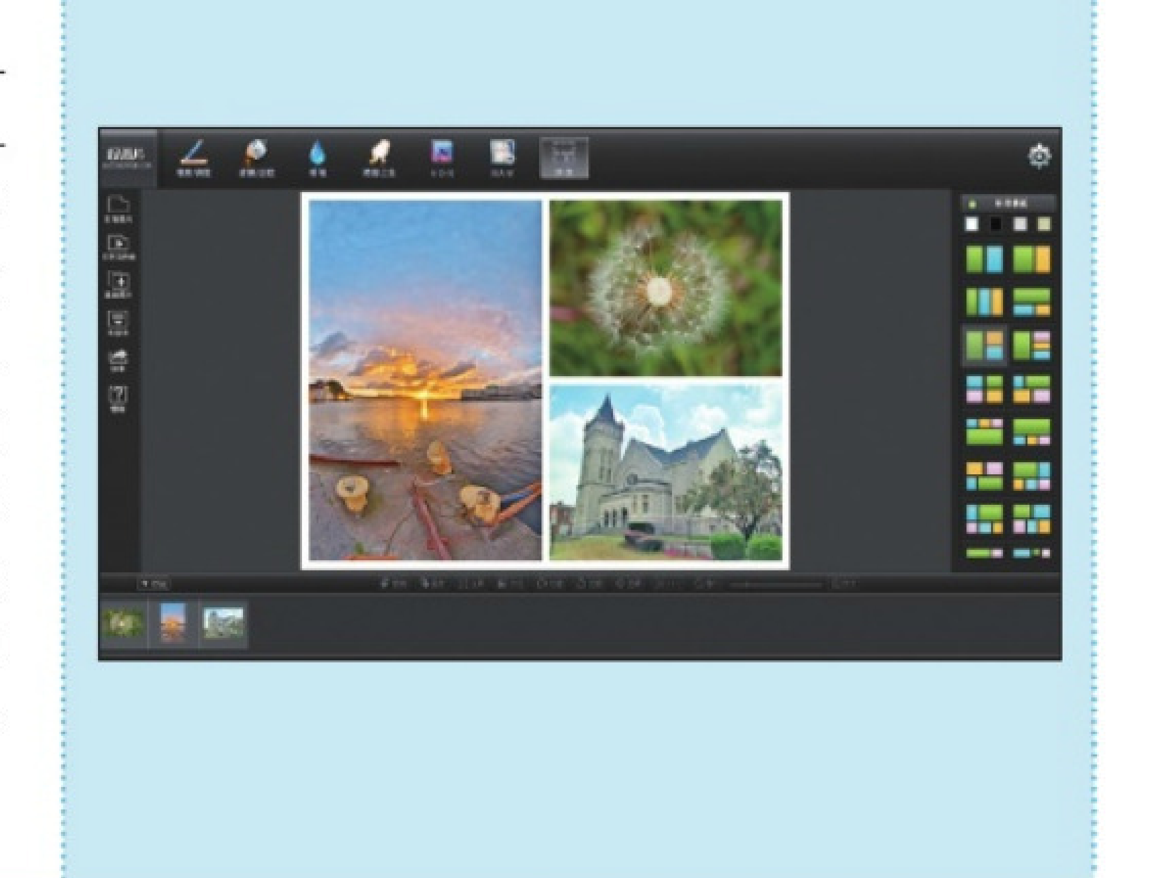
在计算机领域，流行的就是标准的。虽说RMVB格式有各种各样的诸如授权、清晰度、音轨等问题，但至今也无法阻止它在互联网上的流行。FilmShrink可以帮助你将整张DVD转换成RMVB格式，虽然还尚不支持DVD中的类似VOB的文档，但它可以轻松编辑字幕，这是许多同类软件无法做到的。使用时，首先在FilmShrink中添加一个新的任务，然后选择保存RMVB文件的路径以及DVD来源，之后程序会自动开始分析DVD光盘，在详细设置页面中可以设置平均码率、分辨率、音量以及字幕等信息。最后就要开始漫长的格式转换了，比拼电脑运算速度的时候到啦！

易上手的图片特效处理工具——好照片

□大小：47MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.haozhaopian.com/windows/

“好照片”是一款跨平台的图片特效处理工具，目前支持Windows、Mac OS以及iOS、Android和网页平台。由于各种傻瓜工具的出现，图片后期处理再也不是PS高手们的专利了，“好照片”可以让你轻松处理包括RAW文件在内的各种图像，对饱和度、对比度、白平衡、色调等变量全方位解析。一键增强功能会对图片中的单个元素进行分析，配合多重曝光对齐补偿、运动场景去除“鬼影”、局域色调映射等技术，让HDR作品呈现更宽广的明暗度、更鲜艳的色彩和更丰富的细节。此外，软件还内置了20多种高品质滤镜特效以及10多种底纹与边框，拼图、移轴以及局部上色等功能可让你创作出各种漂亮的作品。





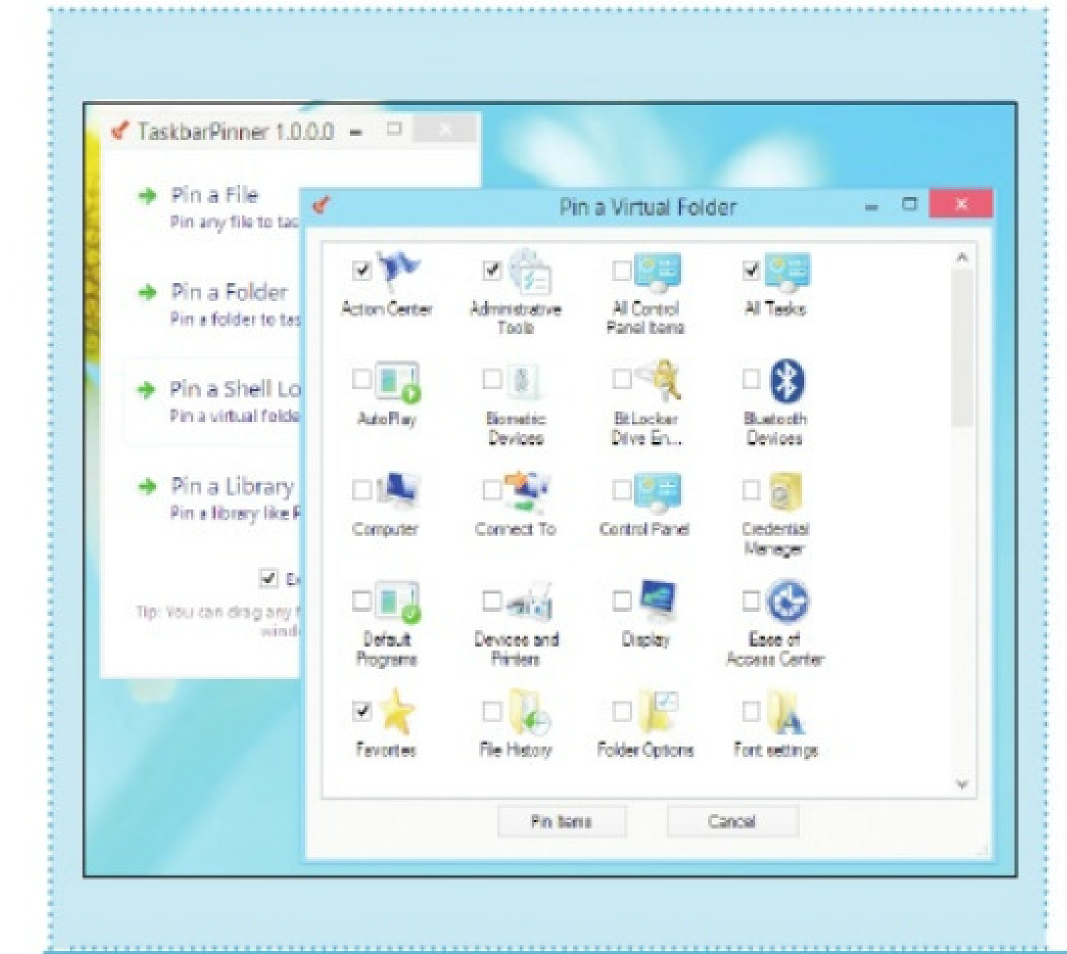
字体下载安装工具——字体管家

□大小：945kB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.xiaa.net/

是否还再为挑选与安装海量字体的繁重工作而发愁？相比于原来去网络上到处乱找，字体管家可以最大程度地简化整个过程，用户只需在软件中看好心仪的字体，点击“下载安装”就一切搞定。

字体管家目前提供多达12 000种中文字体，英文、美术、像素和电视字体都可以直接预览后下载。字体管理功能可以很直观地显示出目前系统中已安装的字体，并且支持备份。字体预览功能很有趣，只需输入想要预览的文字，界面下方就会出现各种字体的预览图。此外还可以搜索本地没有的字体进行在线预览，看到喜欢的点击下载就可以了。



Taskbar Pinner——将对象“钉”在任务栏

□大小：207kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://winaero.com/comment.php?comment.news.108

Win7与Windows 8用户可以将窗口和快捷方式等“钉”在任务栏上，方便日常启动程序。Taskbar Pinner将这项实用功能进行了升级，可以把任意类型文件、文件夹、磁盘、控制面板（包括其中任意项目）和命令行等也固定在任务栏上。

软件运行以后，先选择一种操作对象的类型，然后再找到要“钉”的项目点击确定即可。如果勾选了“Explorer Context Menu”，那么通过资源管理器中的右键菜单就可以把项目添加到任务栏。如果你还觉得很麻烦的话，可以直接拖动目标到Taskbar Pinner界面，而且支持批量操作，不过小心会撑爆你的任务栏哦！

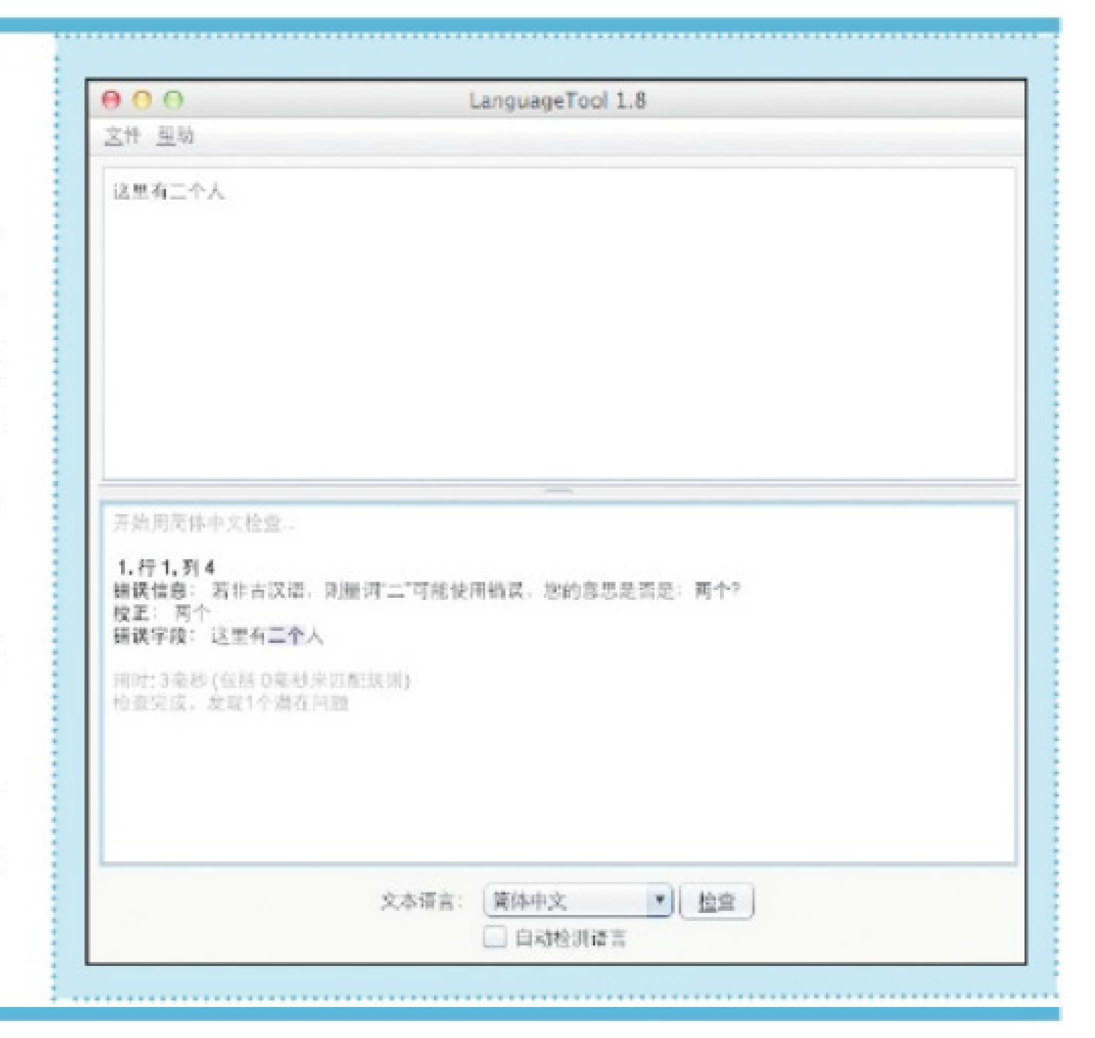
文体和语法检测器——LanguageTool

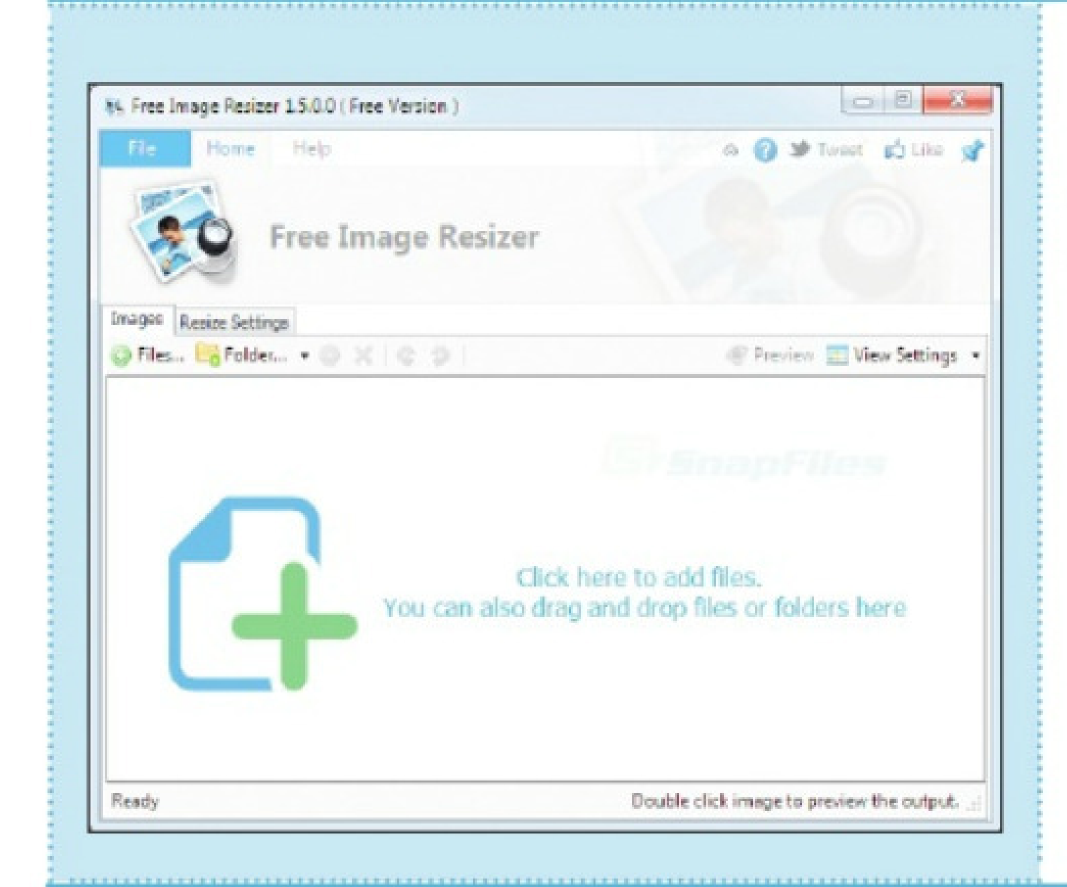
□大小：49MB □授权：免费 □语言：中文

□下载：http://www.languagetool.org/zh/

LanguageTool是一个基于JAVA的文体与语法校正软件，支持包括英文、中文在内的众多语言，能够发现一些明显的语法错误，但不包括拼写检查。举一个简单的例子，用该软件检测“这里有二个人”这句话，程序会告诉你“若非古汉语，则量词‘二’可能使用错误，您的意思是否是：两个？”对于母语是中文的人来说，用它来检查其他语言的语法也很理想。

LanguageTool作为LibreOffice和OpenOffice的一个插件，其实也可以单独使用，其原理是通过XML规则文件来进行检测。目前支持的中文语法规则多达700多条，法文、德文、波兰语、罗马尼亚语等也应有尽有。





照片尺寸批量缩小工具——iWesoft Free Image Resizer

□大小：5.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.iwesoft.com/product/34/image-resizer/

iWesoft Free Image Resizer自称是世界上最简单的图片大小调整工具，添加、调整、开始——只需3个步骤就搞定一切！直接拖动图片到程序中后，用户就可以从预设的常用尺寸中选择一个合适的大小，软件还特别贴心地内置了许多移动设备的标准尺寸，如iPhone、PSP等，此外还可以选择操作完成后是否删除原图，以及直接生成ZIP或PDF文档。

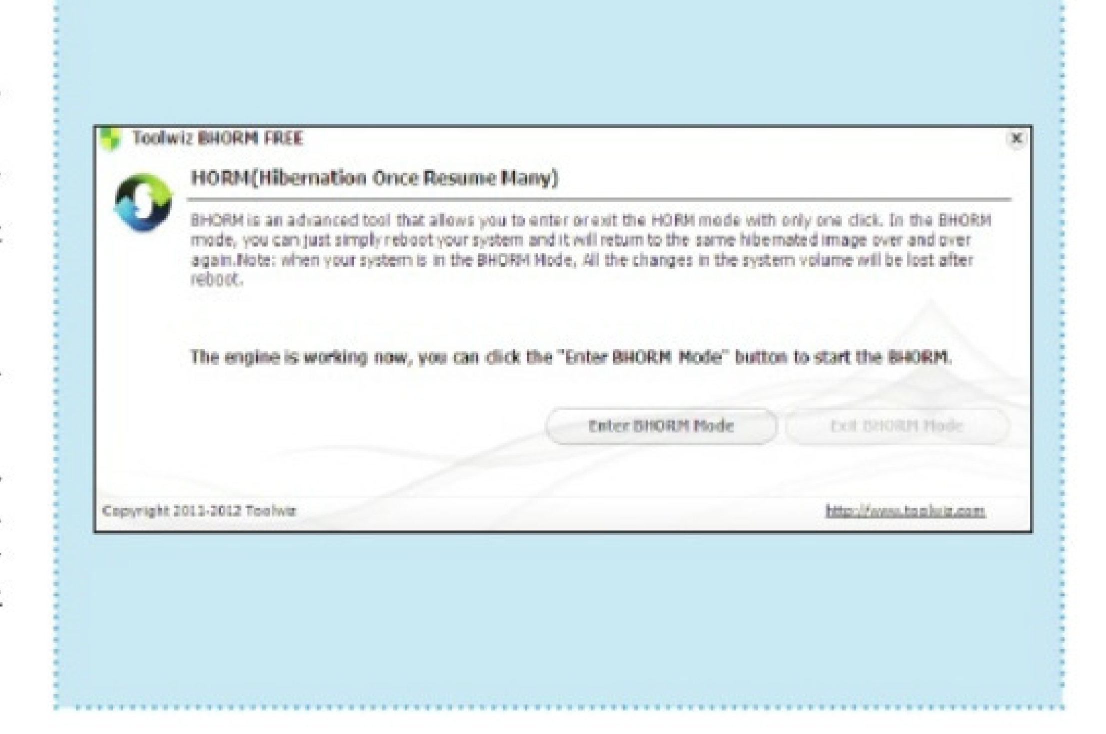
安装iWesoft Free Image Resizer之后，程序会自动在资源管理器右键菜单中添加一个快捷方式，浏览图片时直接使用此功能就可调整尺寸，非常方便。

永久享用系统休眠——ToolWiz BHORM

□大小：2.4MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.toolwiz.com/products/toolwiz-bhorm/

Windows系统的休眠功能可以快速保存当前工作进程并进入完全断电状态，下次启动只需很短的时间就可以瞬间开机。ToolWiz BHORM同样可以开启系统的休眠功能，但它的特点是能将休眠状态一直保存下去，反复读取相同的“hiberfil.sys”文件。启动“BHORM”模式以后，你对系统的任何操作都会在重启或关机后消失，开机时会直接恢复到上次休眠以前的状态，非常适合将电脑暂时交给其他人或者临时运行测试软件等情况下使用。





我们都希望自己变得更聪明，能从别人的言语中读出他们的心思，可惜人的大脑开发程度和获取的知识量终究有限，有时候难免找不到共同话题与别人交流。为了人际关系更融洽，我们该怎么办呢？“MindMeld”是一盏启明灯，或许会让人人都能成为百事通。这款应用可以分析人们的对话，把网络上的相关内容展示出来，比如对方提到了一款新游戏，程序就有可能搜索出具体的游戏介绍等信息。当大家看到这期杂志时，这款应用说不定已经在AppStore中上架了，感兴趣的话就找来试试吧！

■辽宁 马卡

爱学爱问——知乎

□**大小：**4.7MB □**下载：**http://126.am/ioszhihu

“知乎”是国内人气颇旺的问答社区，上线后得到了很多IT业内人士的关注，不少有趣的段子渐渐流传开来，网站的知名度也随之节节攀升。前一段时间，“知乎”的iOS客户端终于上架，可以说是其走向成熟的重要一步。

与在浏览器中使用的方法类似，iOS版“知乎”鼓励人们“关注”其他用户，引导使用者参与到问答中。软件的界面非常流畅，你可以直接提问、回答、评论和发送私信，还能搜索问题、话题和用户。对于精彩的问答，你可以收藏起来以后学习，未完成的草稿也支持同步功能，特别适合乐于分享和求知的人。

点评：知乎上的问答普遍都有较丰富的“营养”，闲暇时在手机上看一看，既打发了时间又学到了新知识，可谓一举两得的好事！



做一个热爱学习的人，因为总有你不懂的东西

自制漫画——ComicBook!

□**大小：**23.97MB □**下载：**http://126.am/ComicBook

笔者小时候会经常在日记本上涂鸦，想象着自己也是个漫画家，但往往没画几笔就意识到是在白费力气……不会画画不要紧，我们还可以“拍漫画”！“ComicBook!”是一款用来将照片转换为漫画的软件，用户将相册中的图片随便搭配一个风格，逼真的漫画就出现了！

该软件内置了7种字体、58种经典动漫素材和10种滤镜，并有多种布局风格可选，你可以很容易地把照片转换成美式漫画风格，再通过多种方式分享。值得一提的是，这款软件生成图片的分辨率取决于所使用的设备，比如iPhone 5上的分辨率是640×1136，而在iPhone 4就会变成640×960。

点评：如果你不喜欢“ComicBook!”的美式漫画风格，可以试试另一款功能相似的软件“漫画カメラ”，模仿日式漫画的感觉相当逼真！

又多了一种用照片讲故事的方法

照片说话——iFunFace

□**大小：**25.6MB □**下载：**http://126.am/iFunFace

越来越多的魔术师喜欢在作品中加入一些科技元素，笔者就曾在电视上看到过有人在表演中使用iPad，配合的软件竟然就是“iFunFace”。

“iFunFace”的好玩之处在于它能让你的照片动起来，比如想让一张图片上的人物张嘴说话，只需手动指定嘴的位置然后选择张开后的大小即可，软件会根据原图将这个动作渲染出一段视频，其中的人物会像匹诺曹那样张口、闭口甚至还会撇嘴生气。此外也可以添加一段录音用来配合影片，还可以改变声音的音调让语言听上去更有趣。

点评：制作好的视频可通过社交网络或Email分享，适合亲朋好友间互相恶搞。另外，该软件售价6元，大家可以伺机在免费时收入。



软件的编辑功能有些简单，但很容易上手

手写计算器——MyScript Calculator

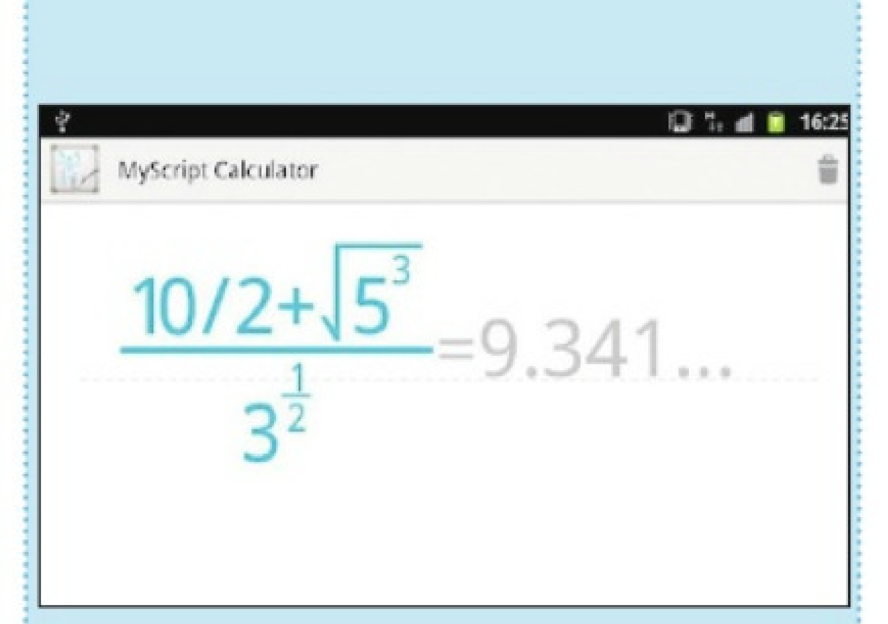


□大小：2.9MB □下载：http://126.am/MyScript

简单的加减乘除运算，用手机自带的计算器敲几下就能得到答案，但如果涉及复杂的公式，除非你拥有惊人的记忆力和计算天赋，否则只能在纸上打好草稿，再分步输入到计算器中得出结果。如果一不留神算了半天发现少看个括号，那真是把手机砸了心的有了……让"MyScript Calculator"来解决这些头疼的数学题吧！它的最大特点是支持手写公式，你只需在界面中"画"出要计算的公式，软件就会智能识别并计算出答案。

除了对手写体公式良好的识别度以外，这款软件的另一个优点是降低了人们学习使用计算器的难度，因为你无须了解开根号、分数运算之类的按钮在哪里，只要会写它们就可以。在原公式上进行修改也很方便，涂抹一下就能把错误的部分消除，算式的结果也会实时改变。

点评：软件支持的数学符号包括：加减乘除、开根号、PI、加括号和幂。对于比较常用的正弦、余弦、微积分等暂不支持，让我们期待开发者能快快更新吧！



识别起来真是又快又准

虚拟蓝牙手柄——BTController



可完全自定义手柄按键、外观、按钮尺寸等

□大小：1.1MB □下载：http://126.am/BTController

Android手机和平板电脑的硬件性能已经越来越强大，模拟以前多数经典的游戏机完全不在话下，许多大型3D游戏的画面也是相当棒。不过遗憾的是，触摸屏玩游戏有两个短板，一是操作手感较差，用来玩模拟器实在是一场噩梦，太悲催了；二是手指会占据屏幕上很大一部分空间，极其影响视觉效果。好在"BTController"可以解决后一个问题，它可以通过蓝牙将Android设备模拟成手柄，你不妨拿出淘汰的手机，遥控新手机或平板来玩游戏，在体验上会有明显提升。

配置时，两部Android设备都要通过蓝牙连接，成功后其中一部设置为"主机"，另一部就会成为"手柄"。用户可在主机上运行模拟器，配置好手柄、测试完按键输出后就可以爽玩游戏了！

点评：BTController支持完全自定义虚拟手柄界面，配置文件也可以直接分享给他人，遗憾的是该软件并非免费，不过对于模拟器狂人来说这根本不算什么！

格式转换自己来——Video Converter Android



□大小：1.5MB □下载：http://126.am/Converter

"用手机转视频？你不会是认真的吧？！"相信很多读者看到这款软件时都会有这样的想法，手机的CPU性能显然远不如PC，格式转换的任务一直是电脑的专长。但如果视频是保存在手机中，由于CPU软解不力造成观看不流畅，此时难道还要找一台电脑和数据线折腾一番吗？显然在手机上直接转格式会更方便一些。

除了格式转换功能以外，"Video Converter Android"还可从视频中提取AAC和MP3，遇到好听的插曲可以随时截取。

点评：该软件可以转换所有"ffmpeg"支持的格式，在操作方面也没有任何难度。



转换速度尚可接受，主频高的处理器更有优势

与职业玩家同行

“至尊地带”的高端DIY之旅

■北京 魔之左手

笔记本、平板电脑，甚至包括手机，正在很多应用中替代着台式机，即使在台式机市场中，性价比出色的品牌机和时尚的一体机也在挤压着DIY市场，那么DIY市场是否还有前途呢？在IEM（英特尔极限大师赛）的前夕，英特尔多位高管和EHOME战队成员一起，就英特尔在国内设立的“至尊地带”店铺及其对竞技游戏的支持、IEM英特尔极限大师赛的进展等，与记者进行了深入的交流。通过他们的讲解，我们可以对新的PC应用环境中DIY市场的定位与发展有更明确的认识，而关心竞技游戏或对电脑性能要求较高的朋友，则可参考我们根据这次访谈提供的高性能DIY方案。

本刊记者（以下简称“记”）：*英特尔的高端酷睿i7处理器在国内市场的表现如何，在游戏中是否能帮助玩家获得不一样的游戏体验？*

英特尔高管（以下简称“英特尔”）：目前“至尊地带”是推广高端处理器的重要途径，根据统计，大约有一半的客户在进行交流后购买了产品。目前高端的酷睿i7-3770K和至尊版在市场上没有竞争对手，是高端玩家最好的选择。

EHOME战队（以下简称“EHOME”）：在现场使用的顶级酷睿i7电脑速度明显高于训练用的中高端电脑，高速的载入过程甚至打乱了习惯的节奏，让我们来不及预先设想计划。

记：*“至尊地带”面对的用户是怎样的？是不是只有高端玩家和高价位电脑才是其服务的对象？*

英特尔：只要是追求最好使用体验的PC用户就是“至尊地带”的服务对象，不仅是游戏玩家，它也适合各种有自己需求的用户，例如超频用户可选择相对高端的K系列产品，关注图像处理、音视频欣赏等应用的主流用户也可从“至尊地带”获得各种帮助。

“至尊地带”可提供1500元到25 000元各个档次的电脑，是一个让人可以轻松交流，构建最适合自己电脑的场所。



从左至右为EHOME英雄联盟战队Lucky、战队经理71、队长Max、队员TS



从左至右为英特尔公司活动及赞助项目市场经理George Woo，英特尔中国区销售部总经理柯道远，英特尔公司消费者渠道部高端玩家市场经理Fernandez Dan

记：*请介绍一下“至尊地带”目前的布局和未来发展计划，以及DIY市场目前的表现。*

英特尔：目前英特尔已在36个城市建立了46家“至尊地带”店铺，覆盖北京、上海、广州、深圳等大城市，有些城市甚至已有多家店铺。目前的发展计划较为慎重，2013年仍会同时考虑拓展新的城市和在已有城市开设一些新店。

为了结合对玩家的了解进行一对一的服务，“至尊地带”有很多培训，每季度两次的定时交流外，还随时有工程师进行技术支持和咨询，对员工素质的提升有很大帮助。最近去西安看到“至尊地带”的员工在为其他店铺进行相关培训，进一步体现出了设立“至尊地带”对用户的帮助。

记：*目前DIY市场的发展情况如何，店铺如何应对电子商务的冲击？*

英特尔：中国是非常重要的电脑和DIY市场，目前国内DIY市场发展仍然良好，在中小城市还有很大的发展空间。比较成熟的市场如北上广深等城市，能否提供更个性化和更好的服务是关键，例如为用户提供HTPC、家庭服务器，最符合需求的升级定制服务等。这些服务同样也是DIY店铺的优势，而电子商务更偏重于价格优势，用户无法获得最适合自己的方案。

记：*Intel未来是否会用核芯显卡对IEM等游戏赛会进行支持？赛会或战队是否会引入便携设备等其他游戏项目？*

英特尔：核芯显卡在游戏方面的能力越来越强，我们也期待它能够支持未来的竞技游戏项目，不过我们无法预料未来的游戏类型。在Windows 8时代，超极本和触屏应该会产生一些新的游戏项目。

尽管移动设备游戏的竞赛出现了一些问题，但它们的发展速度非常快，我们也已经考虑在IEM的巡回赛中进行一些移动设备游戏的合作和展示。而从目前的游戏看，沉浸感较强

的游戏，还是以PC平台为主。

EHOME：虽然平时也玩一些网页游戏和手机游戏，但目前没有打算引入移动设备竞技游戏。个人感觉腾讯目前的一些网游，如英雄联盟、穿越火线等比较有竞技性，可能是下一步发展的方向。

记：*作为多次参加IEM和其他赛事的队伍，感觉IEM有什么特色？英特尔对赛事的支持有什么看法？*

EHOME：IEM是我们参加过的最正规专业的两个赛事之一。流程顺畅、组织细致、执法严肃，例如桌上不准放水，桌边有垃圾袋，让桌面保持干净利索等。所有的比赛规划都可顺利进行，不像有些赛事不得不从早晨等待到晚上才能上场。

英特尔：英特尔会尽量善用资金，更好地推动竞技游戏和相关产业发展。我们也希望有一天国内能独立开发出优秀的竞技游戏，能让我们选入IEM赛事进行对战。

记：*作为职业玩家，以你们的经验为用户推荐一款攒机配置吧！*

EHOME：要想游戏玩得爽，在条件允许的情况下应选择尽量高端的电脑，包括高端处理器、大容量内存、高端显卡等。因为在某些情况下，一些游戏帧速外的能力会决定你的感觉，并不能仅考虑到游戏帧速已足够就行，例如在训练中，配置稍低的电脑在游戏开始后载入地图速度慢一两秒，对战时很可能对手已经出发，自己却刚展开地图，还在买装备，无疑会让自己陷入劣势。

根据EHOME战队的经验和“至尊地带”的优势，我们准备了以下两种配置，对那些正觉得游戏速度不够给力的玩家来说，应该是提升成绩的犀利武器。这些针对高端游戏玩家的配置方案，除了具备出色的游戏性能，还有余力可满足其他方面的多种需求。

一、全能型选手

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i7-3960X 至尊版（盒）	6850
主板	华硕RAMPAGE Ⅳ EXTREME/BF3	3699
内存	金士顿骇客神条8GB DDR3 1600×2	660
显卡	蓝宝石HD7970白金版	3499
散热器	盒装自带	/
硬盘	希捷Barracuda 2TB 7200转 64MB SATA3	670
固态硬盘（启动和应用程序盘）	威刚SP900（256GB）	1299
机箱	酷冷至尊魔甲兵	499
电源	Tt金刚QFan金牌650	688
键盘	微软3000舒适曲线人体工学键盘	140
鼠标	罗技G600游戏鼠标	499
显示器	戴尔U2312HM×3	4650
总价		23153

在新一代显卡核心中，AMD的南方群岛芯片设计偏向通用计算，几乎不用修改就可提供很强的通用处理能力，对游戏之外还考虑各种音视频制作等高端应用的玩家来说，是更好的选择，当然在使用中还应尽量选择支持AMD显卡加速或OpenCL技术的软件。本配置中使用了强大但仍为SNB核心的酷睿i7至尊版处理器，不过新核心至尊版也将很快上市，兼容X79芯片组及LGA2011接口，专业用户可选择等待Ivy Bridge至尊版或未来再进行升级。

二、DIY高手平台

有些高端产品需要有一定的DIY能力才能获得最好的效果，例如支持超频的处理器和显卡、智能响应技术SRT、多显卡并联技术SLI、3D显示等。对于有一定经验的DIYer，灵活使用自己的技术来获得更强的游戏性能，当然是远比购买品牌台式机更好的选择。

配件类型	型号	参考价格（元）
CPU	酷睿i7-3770K（盒）	2230
主板	技嘉GA-Z77X-UD3H	1588
内存	金士顿骇客神条 4GB DDR3 1866×2	518
显卡	华硕GTX680	4999
硬盘	希捷Barracuda 1TB 7200转 64MB 单碟	540
散热器	盒装自带液冷散热器	/
固态硬盘（SRT）	威刚SP900（64GB）	499
机箱	酷冷至尊魔甲兵	499
电源	Tt金刚QFan金牌650	688
键鼠	Razer地狱狂蛇游戏标配键鼠套装	250
显示器	LG D2342P-PN	1499
总价		13310

其实对一些更专注游戏能力的玩家来说，内容创作和超频、升级能力都没有必要，完全可选择性能差别不大，但价格更便宜的酷睿i7-3770处理器、微星ZH77A-G43主板等配件，将更多的资金投入大屏幕高分辨率显示器或多显示器组合、更好的游戏键鼠等配置中。

上述方案的处理器都可在“至尊地带”店铺中获得，盒装的正式零售版价格可能略高，但质量和售后都更有保证，电源等配件也可让经验丰富的店员协助选择。

PC+时代高端娱乐与应用成为台式机，特别是DIY市场的主流，因此与竞技游戏、职业战队和游戏赛事的结合，是非常重要且有效的宣传手段。“至尊地带”的展示与服务能力则给DIY用户带来不同的攒机体验，是Intel提升DIY品质的出色动作。

除高端游戏能力外，PC+时代的Intel核心电脑在与其他设备的配合度、自身的功能进化等方面也相当有特色，希望未来能加强这方面的研发、合作和宣传力度，例如与国内软硬件厂商进行合作，研发更“傻瓜”式的，能利用到高速视频同步、视频无线传输等特色功能的软硬件。因为目前国内DIY和台式机用户构成与国外有很大差别，大都缺乏DIY经验，并且是电脑初级用户，并不掌握较复杂的软硬件配置和使用技巧。P

头牌新闻

“芯”能量激发全效小宇宙——戴尔发布APU笔记本

■本刊记者 魔之左手

2012年9月19日戴尔在中国市场上推出了基于AMD公司全新一代APU芯片的Inspiron灵越14R/15R笔记本。在继承Inspiron灵越品牌时尚、炫耀、自我展示和移动互联的特质的同时，它们以全新一代四核APU与双显卡交火技术提供了强大的计算和视频处理能力。

新Inspiron灵越笔记本有冷俊灰、闪耀蓝、激情红3款彩色外观可选，分别适合青年学生、年轻白领以及影音视频爱好者的需求。〞装备了全新一代APU芯片的戴尔Inspiron灵越14R/15R笔记本将直接提升主流价位段笔记本综合性能的标杆。〞戴尔全球副总裁、大中华区总裁杨超表示，〞全新灵越笔记本融合了戴尔领先的设计与制造工艺，以及AMD全新APU的强劲性能，在提供领先的笔记本使用体验的同时赋予消费者丰富多彩的生活和快乐。戴尔携手AMD在中国市场率先推出这两款笔记本产品，体现出我们对中国消费者的重视，以及引领中国消费者独特的IT体验。〞

新灵越笔记本最长能够有7.5小时的待机时间，配备高清显示屏以及先进的Waves MaxxAudio音频处理软件。笔记本两侧共有4个USB 3.0接口，避免了接插各种设备的拥挤。独立HD7000系列显卡、DVD刻录光驱等配置，使其成为一款全面的家庭娱乐笔记本。APU加速处理器拥有真正物理四核，可轻松进行多任务处理；智能超频3.0技术能够在繁重计算时瞬间显著提升运算性能；APU全面支持DirectX 11标准，并支持AMD双显卡交火技术，能够让APU的图像处理部分与独立显卡协同工作，双管齐下提升图像处理能力。



戴尔大中华区消费及中小企业事业部产品总监林浩和AMD公司中国区国际客户销售副总裁周红梅揭幕新品发布

基于APU的Inspiron灵越14R/15R笔记本电脑从即日起将在戴尔官网以及认证经销商进行销售，Inspiron 14R为4199元起，15R为3999元起。

硬件店

微软硬件2013财年新品发布会暨30周年庆典在京举行

2012年9月18日，微软在北京举行硬件集团30周年庆典，同时发布了多款新产品，包括微软Wedge触控鼠标、Wedge便携键盘、Sculpt便携键盘、无线蓝影便携鼠标3500艺术家限量版和无线蓝影便携鼠标3500新一代多彩系列。随着微软Windows 8正式发布的临近，今年微软硬件发布的众多新品皆针对Windows 8进行驱动优化升级，并搭载微软硬件领先的触控技术，以全面支持Windows 8及其界面的操作。同时，随着PC的形态扩展到笔记本、超极本、平板电脑等智能终端，微软硬件新财年新品也将为消费者带来跨设备的无缝体验。在发布会上同时亮相的还有多款与国际知名设计师跨界合作，外形时尚、极富设计感的艺术系列新品。微软Wedge触控鼠标应用了独有的四向触摸滚动技术，搭载蓝影追踪技术。其独特的侧面楔形设计独树一帜，超薄机身便携性极佳，是微软史上最小巧、最轻便的鼠标产品。微软Wedge便携键盘配备4个多媒体快捷键和全新Windows键。采用极简、极致轻薄设计，还配备了橡胶板保护盖，也能折叠成可调节的平板电脑支架。这两款产品皆使用蓝牙无线连接，首次支持平板电脑等其他移动终端设备。同时推出的微软Sculpt便携键盘旨在将便携、舒适和高效的体验相结合，键盘的舒适曲线设计有助于帮助用户的手和手腕保持最舒适姿态。





飞利浦不闪式3D新品236G3DH上市

2012年9月，飞利浦推出了一款不闪式3D新品236G3DH，采用不闪式3D技术，拥有23寸全高清LED背光显示屏，2毫秒极速响应时间，高达20,000,000：1的智能对比度，并具备2D至3D一键转换功能，借助大尺寸显示屏、无闪烁的3D眼镜，以及多路HDMI输入，将为游戏玩家和高清爱好者带来更加激动人心的3D体验。236G3DH采用设计轻巧、易于使用的偏振3D眼镜，更换和维护方便，且价格非常实惠，也无需电池、线缆。当消费者以HDMI连接蓝光游戏机



或高清播放器时，显示器将会自动切换成3D显示模式。它提供了“办公软件”“图像”“娱乐”“省电”等多种模式，可根据不同模式的选择，动态优化对比度、色彩饱和度以及图像和视频的清晰度。236G3DH在开机模式的功耗仅为23.85W，待机模式下功耗仅为0.5W，关机模式下功耗小于0.3W，另外飞利浦还提供了含液晶屏的“三年质保 飞常服务”的售后保障。

HTC与微软携手推出Windows Phone智能手机



2012年9月19日，HTC（宏达国际电子股份有限公司）与微软共同推出Windows Phone经典系列——Windows Phone 8X与Windows Phone 8S，均采用全新Windows Phone 8操作系统，搭配高质量的Beats Audio，以及出色的相机功能。手机内载的Windows Phone Marketplace Store以及Xbox Live，让用户欣赏最新的影音内容与游戏变得更加轻松简单。Windows Phone 8X/8S配备4.3/4英寸super LCD屏幕，Gorilla玻璃能有效保护屏幕。它们采用流线且不具棱角的方形外观，如同3D的Windows Phone界面动态砖，搭配四周纤薄的侧边设计，另加以雾面处理，带给使用者服贴手掌的握感。8X系列有4款颜色，包含湛蓝、酷黑、烈红、霓黄；8S也有4款颜色，包含黑/白双色、庆典红、海军蓝、灰/黄双色。

Intel核心摩托罗拉RAZR i超窄边手机上市



2012年9月18日摩托罗拉移动在伦敦携手英特尔公司推出了Intel核心的手机，采用无边框的Super AMOLED Advanced 4.3英寸显示屏，提供更多显示空间。它配备2.0GHz英特尔凌动处理器，电池续航时间比一般产品长40%。RAZR i的显示屏由康宁Gorilla玻璃和航空级铝合金框架组成，可避免刮蹭伤痕，并采用延伸到电路板内部的防溅涂层防护。它拥有可在1秒钟内启动的800万像素摄像头，多拍模式可以在1秒钟内连拍10张照片，可在低光照下拍摄出高质量的照片。RAZR i采用Android 4.0操作系统（可升级至4.1），Android版Voice Actions可利用语音编写信息、获得路线、拨打电话、播放歌曲或搜索互联网。RAZR i还采用了近场通信（NFC）技术，让用户可以把联系人、链接、地图等内容直接发送至安装Android Beam的兼容手机。

NETGEAR推出集成ADSL的802.11ac无线家用路由器

2012年9月17日NETGEAR公司宣布发行首款ADSL2+ 802.11ac集成路由器D6300，它是NETGEAR高速802.11ac无线设备家族的最新成员，支持最高1600 Mbps的合并WiFi速度。D6300包含独立的千兆位以太网广域网端口，用于连接高速电缆或光纤宽带。消费者可以在电缆、光纤或ADSL之间转换，无需重新配置家庭网络或更换路由器。D6300支持NETGEAR ReadySHARE云服务，可以将文件安全存储在家中与路由器相连的USB外部存储器上，能够方便地通过互联网访问和共享文件。这款产品已于2012年10月通过主要零售商和互联网全球上市。

网络帮

Firefox Metro预览版发布

2012年10月4日，Mozilla对外发布了针对Windows 8的Firefox Metro版预览，同时Mozilla社区开始对Windows 8上的Metro版火狐浏览器进行测试。这个预览版包含一个全新的Metro风格的Firefox启动页面，支持火狐同步、Metro触摸和滑动手势，以及一个强大且美观的Australis界面。Mozilla表示该预览版还存在一些Bug和尚未完善的特性，待进一步优化后才会进入发布渠道，正式与用户见面。



腾讯打造移动互联网良性生态系统

在2012国际通信展上，腾讯移动互联网事业群总经理张巍发表了题为《“创新、服务、开放”共创移动互联网未来》的演讲，阐述了腾讯移动互联网事业群打造移动互联网良性生态系统的三大策略，手机QQ浏览器、腾讯手机管家、QQ游戏无线平台等移动互联网产品也在展会上亮相。张巍表示，腾讯已经由产品提供商向服务提供商转变。此前，腾讯无线已经完成将PC端现有产品移植到手机上的过程，第二步将通过自身在技术、云服务、安全、用户等方面的优势，为合作伙伴提供服务，帮助合作伙伴获得成功。

晶合快评

网吧的再兴与典型网吧机探秘

■晶合实验室 魔之左手

“蓝极速”——这个名字是否仍是很多人心头抹不去的阴影呢？这场悲剧发生时，小编正年轻气盛，总觉得家里网络缓慢、游戏陈旧、独玩无趣，随时准备走进那些黑洞洞的网吧大门。但凋谢的那些和小编年纪相仿的生命，阻止了小编，相信也阻止了很多准备走进网吧的玩家。那段时间里，单位和住处周围的网吧一间间地改换了门面，虽然小编对这些新商铺的烤鸭、肘子、烧鸡、肉饼、拉面、烤串、麻辣烫……表示非常满意，但每次在家网游或者对战被卡下线后，还是忍不住望向窗外街旁那残留的网吧招牌遗迹。

随着小编工作的逐渐繁忙，魔兽、星际、CS、闪点行动……都成为了青春的回忆，已经极少在屏幕上与神一般的敌人或猪一般的队友斗争了，但这几年却在工作中越来越多地与游戏竞技打起了交道，眼看着80后90后逐渐成为网游和竞技游戏的主力，看着中国成为网游的第一大国，看着网吧一间间地又开起来，并且装修越来越华丽，装备越来越豪华，环境越来越洁净。

在新一代的网吧中，我们已经看不到当年闪烁的大头显示器（CRT），脏兮兮的桌椅、烟雾升腾的包间，取而代之的则是让小编都羡慕不已的大型液晶屏、舒适的桌椅键鼠，以及给力的空调系统，这些配置加上内部百兆以上、外部数十兆的连接速度，绝对会让喜欢游戏或者上网的用户感到得其所哉。随着用户的认可，网吧发展的新时代已经来临。

大规模的电脑采购和稳定的换机订单，使网吧机成为了DIY市场的重要支柱，每年600万的采购量，已经相当于全球第8大PC市场。网吧机市场已经吸引了厂商的视线，例如AMD与Intel以及一些网游厂商就直接或间接赞助了很多网吧；网吧机箱、网吧电源、网吧键鼠、网吧显示器等产品更是层出不穷，方佳（方正+佳都国际）、TCL、海尔、同方等国内品牌2006年就开始推出网吧机产品，2009年惠普也推出了相应型号。

最近小编参加了戴尔与讯宜、NVIDIA联合推出的网吧机Vostro 260G发布会，它充分利用后发优势，不仅拥有独特的设计和性能、功耗等优势，还在管理软件、金融支持、乃至推广方式方面进行了充分准备，成为网吧业主新的高性价比选择。我们不妨就从这台最新的网吧机入手，了解一下现在的网吧电脑吧。



Vostro 260G与类似配置DIY台式机的功耗对比，满载运行时每天可节电2度以上



很乖又很愤，很懒又很勤，最喜欢樱桃的魔之左手

由于使用环境和使用方式，用户习惯等问题，网吧用机与我们常见的家用PC虽然应用类似、配件相同，但设计却有很大不同。甚至例如对几十甚至上百台全天候满载运行的电脑来说，电费是非常大的支出，功耗降低40瓦，每天就可节省一度电，3年的全寿命周期可节省1200度电，以北京1.2元/度的商用电价换算，即为1400元以上，接近中端网吧机售价的50%，另外低功耗也带来了较低的散热量和风扇噪声，可改善用户的使用体验，并降低对空调的压力。与NVIDIA提供的专用版GeForce GT 640（GDDR5显存加1GHz以上核心频率）配合，Vostro 260G在低功耗下提供了商用电脑所没有的出色游戏能力。

对网管来说，大量电脑如果出现批量故障也让人非常崩溃，因此网吧电脑对故障率的要求远高于普通个人电脑。从名字可以看出，Vostro 260G其实是基于目前戴尔最受欢迎的Vostro 260系列商用电脑，在用料、做工、设计方面保持了商用电脑的高品质，具有先天优势。另外与很多DIY电脑和从家用电脑转型的网吧机不同，戴尔Vostro 260G可直接提供无盘系统，这不仅节约了采购成本，而且更适合目前网吧的集中存储管理方式，戴尔甚至还为用户提供了网络存储服务提供商。另外对于大规模采购用户，戴尔还提供了金融解决方案，以减轻网吧的采购成本压力。

为了提供更本地化的服务，戴尔选择了讯宜国际作为网吧机全国独家代理商，通过成立“心”网吧俱乐部、举办网吧电竞比赛、举行全国范围的培训会、免费宣传与资源分享等方式，进行更广泛地推广服务。以戴尔Vostro 260G为代表的新型网吧机与讯宜国际这样大型通路商合作，加上网吧经营者的服务新理念，将引领着网吧的转型和复兴，也在相当程度上促进着竞技游戏和网友的发展。当我们在虚拟世界中奋战时，也许那个最强的敌人或最可依靠的队友，就来自某处舒适的网吧，正使用着专用而又冷静的网吧专用电脑呢。已经无法离开网络的朋友们，也不妨偶尔抽出时间，去新时代的网吧转一转，体验一下网吧专用电脑和新的网吧服务。

漫画作者：suns

搜狐畅游《天龙八部OL》上古神器是这样炼成的

天龍八部 ONLINE

天荒古境凤鸣镇内的一处宅邸前，巧匠欧冶青慵懒地躺在大树旁的草席上，享受天地灵气的沐浴。

请求

一名手持神器的慕容弟子从远处缓缓走来，神器上透露出一股浓浓的杀戮之气。

“前辈！请为我凝练神兵。”来到无崖子身前，慕容弟子躬身请求。“喔。”欧冶青漫不经心地应了一声，“你这6星神器经过了神兵符的淬炼，达到了冶炼的要求；但它杀气太重，我怕污了我的手。”欧冶青的回绝并没有影响慕容弟子的决心，他俯身在地，恭敬地说道：“还请前辈指点迷津，助我洗尽神器杀气。”欧冶青懒懒地说道：“只需为神器通灵，就能让天地间的灵气洗净这神兵上的杀气。这通灵的操作我可以完成，不过却需要聚灵石。”

“聚灵石？敢问此物何处可寻？”慕容弟子恭敬地问道。“获得聚灵石的途径有两条：一是在镇内巢云昭那里，领取‘灵石框中寻珍藏’的任务，完成任务后便可获取。此途径较为简单，但只能完成1次。二是前往凤鸣镇旁的海底世界，从九黎族人身上夺取玄海星岩，集齐20个玄海星岩，就可以找镇内的无崖子前辈冶炼出一颗聚灵石。”欧冶青不紧不慢地说道。“多谢前辈！我急着让神器通灵，就选第一条途径吧。”慕容弟子拱手告别，寻那巢云昭去了。

通灵

半个时辰不到，慕容弟子再次来到了欧冶青面前。

“前辈，这是聚灵石，劳烦你为我的神器通灵。”慕容弟子轻轻说道。欧冶青此时方才睁开了双眼，慵懒之气一扫而光，浑身散发出一种名匠的气概。“你就在屋外等着吧！”欧冶青从慕容弟子手中接过神器，头也不回地进入自家宅邸，“呯”的一声关上了大门。慕容弟子在屋外垂手而立。约莫一盏茶的功夫，欧冶青拿着神器走出屋子。神器已然没有了那股浓浓的杀气，取而代之的是一种近乎空灵的气场。

契合

“神器终于通灵了！多谢前辈啊！”慕容弟子笑着说道。“先别高兴。”欧冶青说道，“通灵只是冶炼8星神器的第一步，接下来要做的是契合与进阶。你看看这把神器，它的契合度只有1，必须将契合度提升到9，才能让神器从6星进阶到7星。”“虽然只有1的契合度，可神器的属性值却发生了变化，除了血上限，其他属性都得到了提升，实在是太神奇了！”慕容弟子喜形于色。“哼，这算什么。随着契合度的提升，神器的属性值会越来越高。当神器进阶到7星与8星后，连血上限属性也会得到提升。”欧冶青淡淡地说道。

“还请前辈为我的神器提升契合度！”慕容弟子再次施礼。“你放心，我帮人帮到底。不过……”欧冶青顿了顿，继续说道，“你得提供玄兵石，它是很重要的冶炼材料。”“玄兵石？是否还是在无崖子前辈处冶炼？”慕容弟子问道。“当然！”欧冶青答道，“冶炼玄兵石的材料依旧是玄海星岩。你去海底世界夺宝前，最好多邀约一些人手，九黎一族可不好对付。”“多谢前辈提醒！”慕容弟子告别了欧冶青，前往凶险的海底世界。

器成

一天后，慕容弟子风尘仆仆地回来了，身上带着玄兵石，还有大战后的斑斑血迹。神器的契合度从1提升到了2.

接下来的日子里，慕容弟子每天都前往海地世界与九黎族战斗，每天都会获得玄兵石，神器的契合度也一步步提升到了9。“你去无崖子处接取‘追寻女娲石’任务，完成后可以获得女娲石。此物是神器从6星到7星的必备品。等你的神器到了7星9契合，你再去无崖子处接取‘追寻女娲神石’任务，可以获得女娲神石。然后，我就能为你锻造出8星上古神器了。”欧冶青耐心地说道。于是，慕容弟子日复一日地忙碌着。三个月后，上古神器铸成，天下皆惊！

无数武林中人涌向海底世界，战九黎，夺珍宝，炼神兵。《天龙八部OL》的江湖，一片火爆繁荣的景象。



炼器大师欧冶青



九黎族人坐镇的海底战场



	血上限	体力	内/外功	灵气/力量	属性攻	减抗	命中
6星（基础属性值）	14%	40	720	40	80	30	414
神器契合（聚灵石）							
6星·契合度（1）	14%	42	765	42	85	31	431
6星·契合度（2）	14%	45	810	45	90	32	465
6星·契合度（3）	14%	48	864	48	96	33	496
6星·契合度（4）	14%	51	918	51	102	34	527
6星·契合度（5）	14%	54	981	54	109	35	564
6星·契合度（6）	14%	58	1044	58	116	36	600
6星·契合度（7）	14%	62	1116	62	124	37	641
6星·契合度（8）	14%	66	1188	66	132	38	683
6星·契合度（9）	14%	70	1260	70	140	39	724
神器进阶（女娲石）							
7星·契合度（1）	15%	73	1306	73	146	42	751
7星·契合度（2）	15%	75	1350	75	150	44	776
7星·契合度（3）	15%	78	1404	78	156	46	807
7星·契合度（4）	15%	81	1458	81	162	48	838
7星·契合度（5）	15%	84	1521	84	169	50	874
7星·契合度（6）	15%	88	1584	88	176	52	910
7星·契合度（7）	15%	92	1656	92	184	54	952
7星·契合度（8）	15%	96	1728	96	192	56	996
7星·契合度（9）	15%	100	1800	100	200	58	1035
神器进阶（女娲神石）							

神器进阶属性表



女娲石像，此处是否有女娲神石？

多益网络



暴力钢版战士
《神武》反制坐骑养成攻略

《神武》拉风坐骑们给大家带来超强的视觉震撼，而它们身上附带的技能，杀伤力也是非一般的强势，其中反制流坐骑因高防御和强反击性质而倍受大家关注，对于此类坐骑的养成问题，“轮回剑”今天将为大家一一解说。

反制触发很关键

首先，来介绍下反制坐骑的必备坐骑技能：反制。反制技能指宠物躲避物理攻击时，70%几率以普通攻击反击对手，如果有反击技能且触发了反击，则70%几率再对目标追加一次攻击。“征战四方”的同学大概会问，反制坐骑能反击多少次呢？“轮回剑”负责告诉你，反制触发条件很关键，反制触发的条件有2种。第1种，是你的宝宝躲避了物理攻击，那么100%的会反击1次！第2种，是你宝宝被攻击后触发了高反击或者反击技能，此种情况，将反击2次（反击技能本身的1次+触发反制而反击的1次）。

综上所述，如果你的宝宝躲避的同时触发了反击，那么很不幸 会被反击3次。另外还有个有趣的现象，就是反击也是可以躲避的，当躲避反击时将会触发第一种情况。

“冷静”反制流更强悍

其次，你需要了解坐骑性格，坐骑性格分莽撞、冷静和胆小。冷静性格特点有，宠物被攻击时有20%几率免疫对方的偷袭、气势、震慑类技能的效果；被攻击时50%几率所受的伤害结果减少15%。而胆小的性格特点有，宠物攻击时触发狂暴的几率增加2%；被攻击时50%几率躲避率增加10%。

哪种性格合适走反制路线呢？个人比较推荐“胆小”和“冷静”性格，为什么呢？大家先来看看它们各自的优势。

胆小性格中，“10%几率增加50%躲避”，如此特点，不走反制路线，走啥？

而冷静性格的坐骑有如下优势

1. 成本低。每个区养冷静坐骑的材料是最便宜的。

2. 冷静坐骑有20%几率免疫偷袭。而这20%的几率，在某个关键时刻，它可是能导致对方偷袭宝宝暴毙的。

3. 造价低。和胆小坐骑比较，胆小坐骑遇到偷袭宝宝仅能靠躲避高级反击，而冷静坐骑则能有几率触发高级反击和反击。

综合以上几点，冷静坐骑还是略为适合做反制坐骑的。当然躲避率相对没有胆小坐骑高，但是个人认为反制宝宝主要的触发手段是以高级反击为主，以躲避为辅，所以躲避也弱一些影响也不大。

技能巧搭配

最后，大家来看看坐骑的相关技能，反制坐骑的技能强烈建议搭配“坚守”，这个技能直接给你所有出战宝宝增加了一个强化版高级防御。此外，护盾也可以，它让你的宠物受到攻击时有10%几率所受伤害减半。

下面补充下反制流宝宝技能

适合用做反制宝宝的技能必须有高级反击，低级反击请忽视。其他技能任大家自由选择，各自搭配所好，推荐的搭配：以5高1低为标准，比如高反击+高吸血+高灵敏+高飞行(or高级神迹)高夜战+偷袭，其中高级神迹是个比较不错的技能，和封系单P的时候特别出彩。

以上解析，是本人经过大量实战总结来的经验知识。大家如果还有更多的见解，求共享呀！


运筹帷幄


势如破竹


春风化雨


洗髓换骨　药咒师



人心，是世间最难读懂之物。在那小小的人心之中，会有光与影的交错，能容冰与火的变迁。也是在那小小的人心之中，会有大善、亦或者大恶。而这一切，仅在一念之间。

天音寺外，须弥山边。

一片枯叶，自枝头飘落，毫无生息的随着阵风飞舞，终落到草地上，成为万千金黄中不起眼的一笔，瞬息间被人遗忘。一个少年，立于树下，抬头望着那一片落叶，半晌又将目光投向东方——依稀可见天音寺的红墙青瓦，只是不同于肃穆的色彩带给人的凝重感，那里传来的骚动，令他不由垂头叹息。

自鬼厉为寻找碧瑶魂魄而解开洪荒之地的封印，就有不少异界妖兽窜入世间，那些毫无灵力的普通百姓迫于无奈，只得躲入各地名门正派——于是乎就有了天音寺的人满为患。

少年叹了口气，继而皱眉。自己的师门焚香谷因地处隐秘，较之天音寺已好许多，可不断涌来的受难百姓，使得各派都倍感压力，若不能从根源解决，恐怕人间又是一场浩劫。他奉命出谷追查，但几日下来，却只见在妖兽利爪獠牙之下，流离失所到处逃窜的百姓。

回想起人们奔逃时惊恐的神色，想到妖兽爪下痛苦哀嚎的表情，雪隐心中刺痛，不觉业火燃起——鬼厉一身道行高深莫测，本可以救多少百姓于水火，然而为了爱，为了一个女子，他竟置黎民众生于不顾。

“呼……”正当他出神之时，身后传来一声不祥的喘息，一股从未感觉过的阴寒的气息，从那个方向蔓延过来。这种阴寒的温度，令修习赤火真元的雪隐感到从未有过的恐惧。

这气息不同于人界隐匿的兽妖，也不似诡秘的神族，倒有种既与两界都相像，又与两界都不同的感觉。

心知不同往日，绝不可大意，雪隐并未急着回身，而是感知起敌人的所在。当锁定敌人位置之时，他抬手一挥，瞬间数剑齐发，朝着那方向飞去。同时，他飞速转身——目送自己的剑凌厉地朝着敌方飞去，他自信满满，料定一击得手，将敌人斩杀，然而幽蓝光华瞬间暴涨，竟然将他的剑齐齐弹回。

这一瞬间，雪隐表情也僵硬起来。绝尘六合，这一招何曾失手过？他心一沉，再向那方向看去，却是怔住。那是只野狼大小的妖兽，獠牙染血，双目赤红，看去与其说是可怖，更不如说是扭曲。这小心妖兽，竟有如此力量？

思索之间，那妖兽前足点地，后躯高抬，显然是要发力猛冲。“天锁囚怨！”雪隐大凛，再不敢迟疑。与此同时，那妖兽一闪，向他扑来。

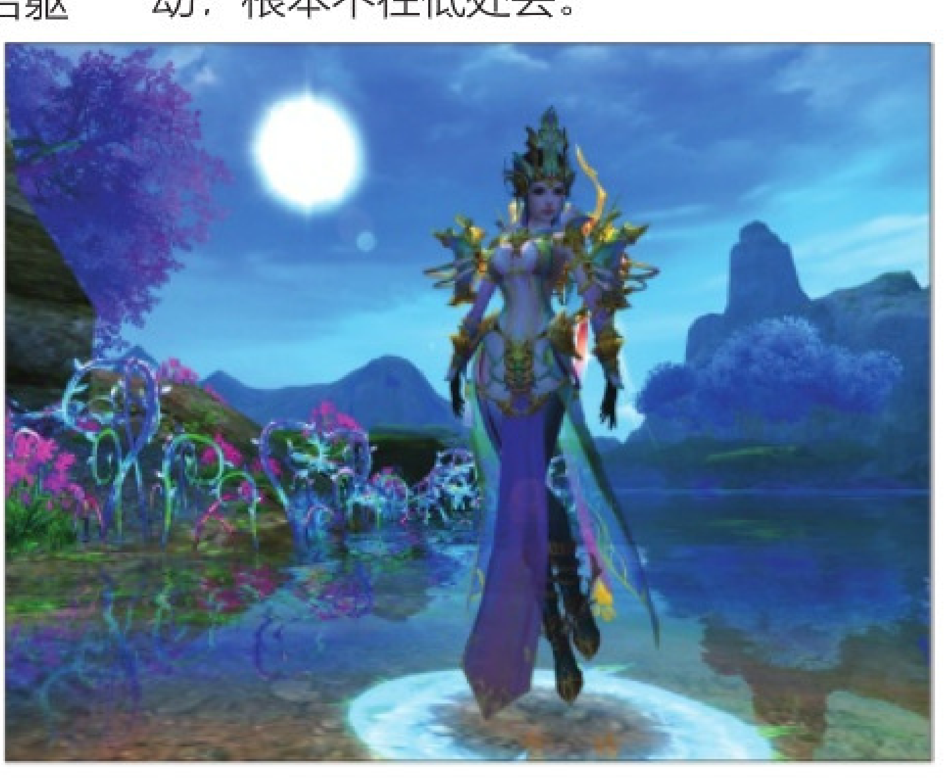
妖兽的速度，比他预料的更快，虚空结界成形的瞬间，妖兽已经突出结界范围！

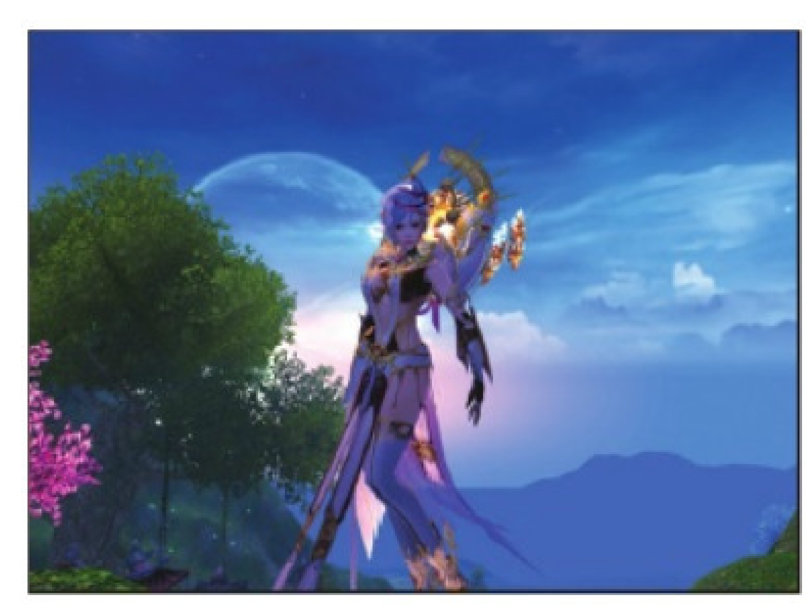
“炎兵炙魂！八荒玄火阵！”法术连发。趁着一击将妖兽阻隔的时机，他立刻释放八荒火龙，瞬间火光熊熊，将妖兽吞噬。

总是如此，他还是惊魂未定。此等妖兽肆虐人间，便是修真之人也勉强应付，何况普通百姓？若非鬼厉开启封印，又怎会有这些麻烦？他心中怒火再一次升腾。就在此刻，那被焚烧殆尽的妖兽躯体消散，却有一道奇异的光华悬浮于空中，随着妖兽的消失而渐渐淡去。

他心中一动——这光中蕴含了无穷无尽的力量，显然连接着异界的通道！如果进入洪荒，或许能追上鬼厉，以他的力量封印，或可缓解当前的灾难！想到这，他立即跃入光华之中。

天旋地转，头昏眼花。不知过了多久，雪隐才发现自己伏在一处潮湿的石头上。他有些疑惑地支起身子，却呆住——面前的石头上，开满了不知名的花，花叶下水珠澄澈剔透，却肆意滚动，根本不往低处去。





这怎么可能？雪隐用力眨了眨眼，确定不是幻觉。

在他身后，一棵巨大的植物无风自动，叶片之大，早已超过他的认知。林中某处，传来奇异的鸣响，似是鸟鸣，又似是异兽呼号——诡异现象之多，令雪隐大为惊愕。究竟是什么样的力量，可以同时操控如此多的自然异象？这一切看似云淡风轻，仿佛就是此处的天地秩序，但若这股灵力泄入人间，又会如何？

他不敢想象，也无法想象。若非寻找鬼厉的信念支持着他，恐怕在这一刻，他就会崩溃，被这一切颠覆五行与常理的景象击溃。

但这仅仅是开始。走入林子后，雪隐方才意识到，先前所见不过是沧海一粟。这里的一切——花草树木也好，飞鸟走兽也罢，都是他不曾见过的。唯一能断定的是，这些显然有着异常灵力的生物都不好对付，并且绝非善类。

果不其然，走了不过百米，他就听到一声嘶吼响起。心道不妙，他立刻闪身向树林外狂奔——林中枝叶错落，看不分明，更不知妖兽藏于何处，对自己极是不利，唯有到林外交手，或有一线生机。

这一刻，他早已将来此目的抛到脑后。能从这诡异的地方活下来已是万幸！

"嗷——"伴随着此起彼伏的声声怪嚎，雪隐的心沉了下去，仅有的一丝侥幸也荡然无存。应付一只已是勉强，何况围攻？

罢了，放手一搏吧！雪隐将心一横，挥剑长啸。伴随着他绝望的吟唱，道道南巫天火从空中袭来，奈何妖兽藏身枝叶之中，他连目标都搜寻不到。而更让他惊恐的是，被天火击中的树叶最多只是变成焦黑，竟然一片都没有燃烧起来。

相反，被攻击激怒的妖兽发出愈发愤怒的嚎叫，雪隐浑身冰凉。

嗖——似乎有什么飞快的闪过。雪隐只见余光里有道白影一闪而过，回头看去却什么也不见。但分明是有什么绕着他急速闪行——枝叶之下，不时发出哀嚎，紧接着是闷响，似乎有什么倒下了。

"净涅·劫·听仇！"他听到一声轻快的法诀，却找不到人影。"碎涅·罡·盛风！"又是一声疾呼，他不曾听过这样的咒文，唯见顷刻间，身周草丛下发出耀眼的光华，一股纯净温和的力量狂涌而来，他不由得抬手遮目……

"快走！"耳边传来轻快的低语，雪隐睁开眼，只见一个白衣女子悬浮空中，周围草丛之下，已横七竖八倒了不少妖兽尸身。他还没反应过来，那神族女子已展开玉臂一舞，竟直接飞了起来。

修真之人御剑飞行早已习惯，但直接飞起来的，还是第一次见。雪隐一边瞠目结舌看着，一边想起御剑飞行，赶忙踏剑，扶摇直上。谁料他方一到空中，就见脚下绿波涌动，数只诡异的巨鸟从参天巨木里冲天而起，向他直追而去！

那些诡异的鸟速度极快，未几便要追上。他一筹莫展之际，忽见一道幽蓝色的光瞬闪而过，如一柄利剑，洞穿了离自己最近的妖鸟，紧接着第二道、第三道……他正惊讶，倏然见一黑衣女子翩然飞来，不等他开口，一把抓住他往一侧飞去。

身后，数只怪鸟紧追不舍，不时喷出火焰。黑衣女子带着他，灵巧地飞舞躲避，在怪鸟的火舌中穿行。其闪避之快，飞行之精，令多年御剑的雪隐也是无比敬佩。

"碎涅·劫·定风波！"猝然后闪，刹不住的怪鸟直接冲到了二人前方——就这瞬间，黑衣女子手中蓝光凝聚，一个光球击去，转眼将那群怪鸟吞噬。招式干净利落。

落到一处相对宽阔的石块间，先前那白衣女子也从林中出来。雪隐缓了口气，呆呆打量着两个女子，半晌才想起被救之事，赶忙致谢。

那清冷秀丽的白衣女子摇头："此处乃是上古遗迹洪荒之地，并非凡人可以踏足的地方。你来这里做什么？"雪隐苦笑，将来意相告，便见两个女子交换了个无奈的眼神。

"你可知道，其实并非是你来此处寻找鬼厉，而是你对鬼厉的怒意和仇恨将你送来此处的么？"黑衣神族女子看着他，冷冷一笑，"你可知洪荒是什么地方？你看到这里诡异的景象了么？洪荒，是上古遗迹，是混沌年代凝聚邪念的地方。人心的邪念恶意在此汇集，使得此处异变扭曲。"

雪隐如遭雷击。混沌初开之际，各种邪念的汇集，他并非没有听说过，只是如世人一样，只当做传说，完全不曾想过，这个地方真的存在。"那你们是？"他心下大为震惊，想起自己的法术全然无效，而她们的术法诡异又强大。

"神裔辰皇，千年来守护着这里。我是绯言，这是绛辞。"白衣神族女子道，"与你不同，我们的法术至光或者至暗，以极端强大的力量，压制这些妖物。但只要根源不能断绝，这些妖物，就会源源不断地异化、扭曲。"

根源……雪隐心中猜到几分，"难道是邪念？"

"是。"得到肯定的答案，他却一丝一毫都高兴不起来。"人心之中，善恶都只是一念之间。只要恶念依然存在，这些妖物，就还会徘徊在这片天地。"绯言抬头望着一只飞过的怪鸟，神色平静而深邃。

"千年的平静已被打碎，这一次，或许我们也要如其他神族一般，踏入凡界。鬼厉为爱解封也好，你为百姓而怨恨鬼厉也罢，这都无对错。只是一切痴念与怨念，都会成为这些妖物的食粮。"绛辞淡淡说道，也抬头，望着已经看不到怪鸟的天空。

半晌，绯言一声叹息："走吧。"

"便是神族，也终有回归大地的一日。"P



完美世界



战斗不息的修真之路

自《诛仙2·末日与曙光》公测，一片全新的大陆呈现在众修真者的面前。更加精彩的探险之旅，更多刺激的战斗逐一为你展开。

闯荡新世界——洪荒之地

上古世界-洪荒之地，与神州浩土、神域平行存在，呈现全新世界格局。上古世界-洪荒之地，聚集了各大上古一族，诛仙现有世界由此起源。位于上古世界-洪荒之地中心位置的中州，将率先开放！无缝拼接、动态场景、即时渲染三大顶级技术，全景式呈现出各种上古奇观！

全新阵营建设三大势力中州崛起——中州繁华盛况背后，各大种族间恩怨不断，关系错综复杂。全新阵营声望系统开放，你可以选择自由加入各大势力。丰富有趣的声望玩法，让你全身心投入阵营建设中。你与各阵营的关系或贡献，都可能决定各势力的平衡。也许，会改变你在现有世界的命运。

中州规模较大的六大势力以天宗、地宗、人宗最为兴盛，雄踞一方。而灵族、鲛族、魔族三族则势单力薄，处于被打压状态。目前，你将在中州地区能建设天宗、地宗、人宗三大阵营势力的声望。

地域特产：阵营专属稀有奇珍——声望，是你在各大阵营中的荣誉象征，累积声望就能获得强力提升属性的专属尊号。刷取阵营声望，还能换取混元天晶（二阶）、扩充18格坐骑（飞剑）包裹等特色稀有奇珍！各种声望奖励中最诱人的莫过于地域特有宠物：随时开合的蚌精、释放光芒的木隼、样貌奇特的人宗弟子，让你的冒险之旅趣味无限！

自由穿梭：各大主城任你行——等级达到60级，与河阳城诛仙古卷对话，你就能进入上古世界-洪荒之地。中州各大主城间会有专属传送法阵，让你快速游赏美景，你也可以驾驭飞剑，高空俯瞰看多元文明的壮美蓝图！

拯救冒险：以龙族星盘寻找公主——龙族公主神秘失踪，龙王求助天下英雄！根据龙族星盘的指示，各路英雄将为拯救公主展开冒险争夺！龙族星盘任务，将和主线剧情任务、洪荒悬赏榜一起，为你提升在各大阵营的声望！

死亡副本玩出团队战斗力

极限死亡难度副本，以智能AI系统打造史上最强Boss联盟，四象宫五大神兽等你来战！

副本难度自选向死亡极限挑战——四象宫副本共有包括死亡难度在内的五种挑战难度，各位勇士组队进入后可以自由选择最适合的难度，并不断向死亡难度发起挑战。

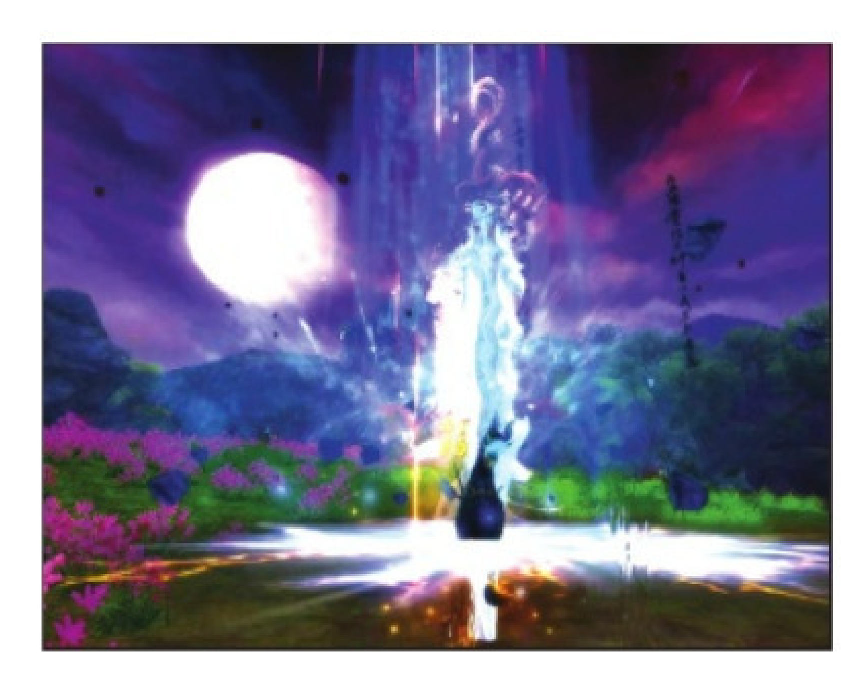
史上最强Boss联盟智能AI即时反击——青龙、白虎、朱雀、玄武四大圣兽以及混沌双子，守卫着四象宫副本的5大方位。飞升120级以上的玩家，以3-6人的小队，就能在河阳尧敦木（170，175）处进入，选择挑战不同难度。由智能AI系统打造的Boss，具备的特性和技能，能对玩家进行即时锁定攻击，考验团队里每个人的智慧。

百变打法团队精神考验即时对战——作为首个由智能AI系统打造的副本，你将在挑战过程中感受高难度走位打法的乐趣。根据Boss的一举一动，制定下一步作战计划，战斗更富激情！比如受到召唤火元素雏凤的攻击时，虽然会有禁食和伤害，但是你的攻击力会加强，把握好时机可瞬间反败为胜。

各种机关、陷阱会在战斗中突然出现，必须通过整个团队的配合，才随机应变顺利过关。这种战术不再是单一的单纯站桩式打法，需要完全融入战斗，临场感满点！百变的打法配合，将促进团队精神的升华，提升团队凝聚力，让大家都完全融入战局。

丰厚奖励助你打造极品装备——四象宫副本共有每日奖励、每周奖励和Boss掉落3个部分，挑战难度越高，奖励也就越丰厚！全新玺绶装备乾坤印、加暴击率与暴击伤害的尊号、各品阶混元天晶以及打造装备必备的胜石、千华龙筋，等你收入囊中！在河阳尧敦木（170，175），可对乾坤印进行升级强化操作，让你轻松拥有强悍战斗力！





跨服战场全区跨服高手巅峰争霸

在跨服战场中，每天你都能遇到全新的对手，更多战略战术等你挖掘！与不同服务器高手热血对战，彰显你真正的实力。无上荣耀和丰厚奖励，等你收入囊中！

全区争霸跨服战场谁怕谁？——全区精英，云集跨服战场，在相同的战斗平台为自己的胜利尽情厮杀。90级-150级飞升和未飞升的仙友，可在河阳武极道君李杰华（180，180）处报名进入“星辰·斗魂殿”。选择相应的战场路线，就能参与到与不同服务器各大高手间的巅峰对决。

90-104级炎狱战场，熔岩中火热厮杀；105级-119级武围战场，多条线路汇聚一点，迷局等你解开；120-134级界河战场，战术大师挥洒智慧之地，考验你能否从坚固的箭塔和曲折的路径中突出重围；135级天弈战场，楚河汉界的争夺，与天对弈的棋局！

操控战局巧用战略战术——跨服战场与高手对决，巧妙利用地形特点，只要把握机会就能将战局牢牢控制在自己手中！在竞技过招中，不断提升自我操作和对战意识，你将问鼎跨服战场之王。跨服战场系统，将会把所有玩家进行分组，PK大战一触即发，你将面对永不可知的对手和挑战！

PK大乱斗为服务器争夺荣耀——跨服战场，让你与不同服务器高手的对抗，彰显非凡实力！一战成名，不仅让全区玩家都对你的刮目相看，更能为服务器增添荣耀！

战场奖励助你快速打造强力装备——跨服战场与各大服务器原有战场同步开启，各位仙友每天能加入战场10次之多！战场叱咤风云，丰厚奖励等你夺取！凭战场中积累仙基值、天晶珠、天空包珠，可以兑换真仙装备、战场坐骑、加强灌注符、神魔套装、战场独有宠物等稀有奇珍。战场中的各种极品修真秘宝，助你迅速提升战斗力！

帮战专属地图“荣耀殿堂”

开启争雄称霸的大帮战时代，随时免费“约战”，自由公平决斗，让你燃起战斗欲望，为帮派胜利奋勇拼搏！帮战火拼，不仅能展现各自的实力，更能磨砺战斗技巧，凝聚团队战斗力！

50v50大型团战 开启大帮战时代——首次开放的帮战专属地图“荣耀殿堂”，将上演50V50百人团队战！每个帮派最多可有50人进入战场，场面更加震撼，气势浩大！野外帮战杀人会红名、担心被干扰的时代一去不返，让我们一起迎接大帮战时代的来临吧！

免费“约战” 智能搜索公平决斗——帮派“约战”全部免费，2级或2级以上帮派均可发起帮战申请。只要输入想要对决的帮派名称、或帮派中某个人的角色名称，就能通过智能搜索，快速找到约战对象！每个服务器，最多将可同时支持100场帮战，让你在安全公平的环境中，尽享激情作战的乐趣。

帮派大乱斗 彰显帮派实力——帮派大乱斗的“荣耀殿堂”，不仅能实现刺激劲爽的混战，更能彰显帮派实力！如何利用现有的资源与地势，将成为每个帮派需要考虑的头等大事。天时、地利、人和，三种获胜要素缺一不可。

实力来自磨砺 观战知己知彼——帮战汇集众多英雄，还原最真实的战斗，带给你最激烈的战斗快感！更将磨砺团队PK技巧，提升帮派整体实力！并且，“荣耀殿堂”中帮战开启时，其他玩家可通过河阳 帮战接引使（198，171）缴纳一定游戏币进入观战，且不影响双方战斗。

通过“荣耀殿堂”中的帮战胜利方的帮主或副帮主将可领取丰厚可观的观战奖金，并获得昭告所在服务器，名扬天下。而观战模式，则让各大战队间可以知己知彼，制定更有效的战略战术。

为战斗凝炼神器——法宝DIY系统

掌控法宝形态、属性、技能的究极进阶秘法，你将能打造出纵横3大平行世界的最强神器！法宝免费飞升，收集Boss掉落的“法华秘藏”即可完成，完全不需要消耗额外道具！

法宝神力觉醒华丽炫目——传说，法宝蕴藏天地起源灵气，历经千年风霜和高人打造，能释放出各种神奇的能量。随着上古世界封印解禁，法宝中的灵气也将被释放出来。在河阳神工若男（183，65）的指导下，飞升玩家凭“法华秘藏”，可将30级法宝飞升，并强化提升法宝各方面实力。“法华秘藏”通过打怪即可升级，绝对是超值免费福利，千万不要错过！

法宝整个成长过程中，随着属性的不断提升，在外形上也会不断变化。造型越绚丽，意味着法宝能力越强大。

属性全继承技能强化——法宝飞升后，将完全继承原有属性，激活更多潜能！飞升后的法宝，通过法宝技能随机融合，将诞生全新的法宝！全新法宝，不仅能继承原有属性，更能在融合后产生额外特效，最多将有8个。当8个特效全部融合成功后，法宝外形将更加炫目！

多样技能切换强悍战斗——通过法宝技能镶嵌，飞升后的法宝可以拥有多个法宝技能。只要装备镶嵌多个法宝技能的法宝1次，就能将其作为附加技能保存。对战时，无需切换法宝，你就能自由释放法宝技能，更快速取胜。

界面上的血炼优化轻松直观——河阳仙工（185，66）将为你提供法宝血炼服务，法宝血炼操作优化升级。只需界面上轻松点击，即可完成相应主法宝的灵媒兑换。

战斗，在游戏世界中永远是最激动人心的享受。PK，是玩家们永远的话题。想成为诛仙世界里的战斗之王？想享受最淋漓尽致的PK快感？你还在等什么呢？赶快加入我们吧！P



汇众教育 成都学什么工资高



随着计算机、网络技术的发展，人们对视觉享受的要求越来越高，数字动画应运而生，在全球范围内快速发展，以数字媒体为基础的动画产业正成为迅猛发展的朝阳产业。

在我国，动漫产业也受到了高度的重视。广电总局发布的《关于发展我国影视动画产业的若干意见》中明确要求：中央电视台少儿频道以及已经批准省级电视台和副省级城市电视台开办的少儿频道都要增加国产动画片的播出比例，每季度播出数量不少于60%。而对于动画片的播出时段，广电总局也给予了一定的优惠政策：凡播出电影、电视剧的频道在17：00至19：00播出30分钟国产动画片，可在黄金时段增加播30秒广告等。北京电影学院动画学院院长、中国动画学会理事孙立军会不无感慨地说：中国的动画界迎来了国内有史以来最好的发展时机。

对动画行业如此大好的发展契机，动画人才的缺失却让发展的脚步不得不稍稍放缓，调查显示，目前国内的动画人才缺口已高达30万人，为此，一些大规模的动画制作公司不得不自己出资成立培训机构，希望可以尽快培养出符合自己实际用人需求的合格人才，以解决人才严重缺失的燃眉之急。“以产带学”的培训模式固然有它自己的优势，但却难以形成一定的规模，在教学中也无法得到更加专业，更加深入的发展，汇众教育的成立真正为想要进入动漫行业的学子提供了一个更加专业的学习平台和温馨的学习环境。同时，也缓解了国家动漫产业人才稀缺的现状。办学多年来，“汇众”已为社会培养了上万名动漫技能人才。据了解，为了顺应市场的发展，汇众教育于近期特设了动漫设计培训项目，学员通过培训并获得了专业认证，可直接进入动漫企业从事FLASH动画师、3D角色动画师等岗位，轻松成为高薪金领一族。

4月19日，在成都动漫游戏学院的又一期动漫新班开班仪式成功举行，学院校长、教学主管、就业指导老师等人都参加了开班仪式并做出了重要讲话。在开班仪式中，新班班主任高老师就教学云培训体系、课程设置和课程体系以及校内情况做了详细介绍，学员对课程又有了更深入的了解，新同学朱辉祥说：“进入一个新的环境本来还有些陌生，但是开班仪式上老师的亲切和同学之间的融洽让我感到了温暖，对于学习我很有信心，也很期待。”

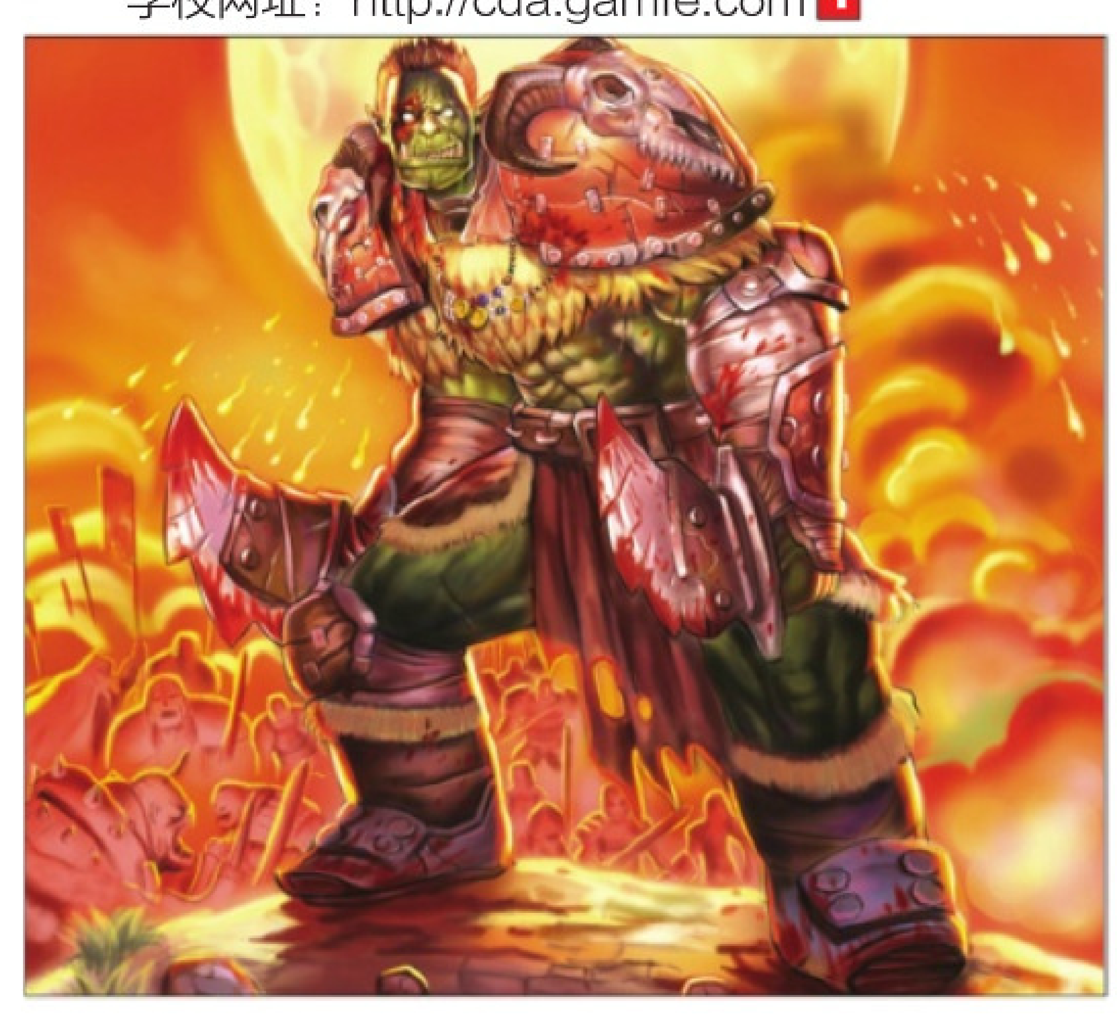
动漫游戏行业，政府扶持就业无忧

提到动漫游戏，相信很多人都不陌生，从十几岁到几十岁的人都会啧啧称赞，肯定这个行业的发展潜力，一个行业能得到这样广泛的认可是不多见的，当其他行业林林总总的步入平稳发展期时，我们惊喜的发现受日韩文化影响，成都动漫游戏行业很早就起步了，现在正处于急速发展期，成都国际动漫游戏产业园、成都动漫城的相继建成，体现了政府的大力扶持，而所有的一切原由人才的匮乏，目前人才缺口已成为制约企业、行业发展的瓶颈，介于此，目前学习此项专业的门槛比较低，中等学历就可以，并且就业压力小很多，受到不少大学生的欢迎，进而大院校也纷纷开设相关专业，为社会提供毕业生，但如今却成为教育总局叫停的“红灯专业”，究其原因很简单：虽然大学普遍开设相关专业，但是由于动漫游戏属于新兴产业的特质，大学师资力量的不足，课程设置比较宽、泛、全、浅。高校学生所面临就业难问题，如何获得一技之长已经成为众多学生和家长关心的话题。

行业发展面面观

据了解，目前游戏动漫职业教育培训市场的火爆主要是社会就业压力越来越大。来自教育部的信息显示，今年中国大中专院校毕业生将达到创纪录的759万人，比去年增加104万人。其中10%的学生将选择专升本、考研或出国留学，加上去年尚有70万～80万学生未能就业，因此，2008年实际需要就业的学生人数在700万人以上。另一方面是用人单位越来越看重学生的实际能力而不是学历，从而促使更多的人参加职业培训。据近日重庆市人才中心对国有、合资、外资、股份制、行政机关、事业单位等10类用人单位调查显示，只有6%用人单位看重求职者学历。而看重求职者的实际操作能力和道德品行，分别占到了57.65%和48.78%。有 70.67%的用人单位认为一个从高校刚招进来的应届毕业生需要1年以上的时间才能把他培养成一个合格的工作人员。在整体就业压力加大、用人单位看重实际能力的情况下，游戏动漫职业教育培训的学生却受到了社会的普遍的欢迎，汇众教育成都游戏学院的就业数据显示，该校的毕业生就业率高达98%以上。对此，成都游戏学院余校长接受记者采访时认为，“职业教育就是就业教育，如果职业教育不能帮助学员解决就业问题，提高学员的就业竞争力，那么职业教育也就失去了存在的价值和意义。”

学校网址：http://cda.gamfe.com



头牌新闻

《熊猫人之谜》全球上线中国庆典隆重举行

——丁磊、戴锦和与《魔兽世界》开发团队代表现身长城 与玩家精彩互动

■本刊记者 suki

2012年9月26日，网易和暴雪在北京八达岭长城联合举行《熊猫人之谜》全球上线中国庆典，庆祝国服魔兽历史上的第一次全球同步。此次发布会地点选在长城，早在今年3月暴雪首次爆料熊猫人开发进度的时候，就曾经透露过游戏中的“蟠龙脊”以长城为原型！

整场活动以水墨画电影开场，呈现了曾经令玩家印象深刻的之前所有资料片Boss——拉格纳罗斯、伊利丹、巫妖王和死亡之翼。视频画面直接投影在长城城墙上，令现场恢弘霸气！

开场后，网易首席执行官丁磊和暴雪娱乐大中华区总经理戴锦和先后上台，暴雪娱乐CEO Mike Morhaime也从大洋彼岸以视频的形式，为中国玩家们带来问候。而戴锦和更是出人意料地宣布，基于玩家对于中国特别纪念版（国服典藏版）的热情反馈和意见，双方公司已经做出决定——不另外销售典藏版坐骑和宠物。

《魔兽世界》运营团队之前领养了两只熊猫宝宝，并通过微博平台为两只熊猫宝宝征名，通过无数玩家的创意提交与票选，这两只熊猫宝宝的名字也在本次长城庆典上揭晓——代表联盟玩家的最终叫“萌萌”，代表部落玩家的最终起名为“洛洛”。

现场的最后一部分是知名玩家、媒体和台上嘉宾的互动，通过问答的形式，来自暴雪和网易的嘉宾就中国玩家所关心的各种问题进行了交流和讨论。整场庆典在精彩的问答中落下了帷幕。



网易CEO丁磊和暴雪大中华区总经理戴锦和登台，揭晓熊猫宝宝名字

晶合热点

《英雄联盟》周年庆圆满落幕

2012年9月22日，腾讯旗下全球火爆的英雄对战网游《英雄联盟》（简称：LOL）全球首个单品狂欢盛典在上海正式拉开帷幕。为了纪念周年庆的举办，官方在盛典现场发布并赠送了周年纪念版皮肤——安妮梦游仙境，并且同时公布了《英雄联盟》首发典藏包、精美原画等，尤其是当两张三国风的游戏英雄人物——赵云赵信和吕布嘉文出场时，台下更是欢声雷动。LOL周年庆狂欢现场由主舞台与互动区两大部分构成，三大创作大赛颁奖仪式、全球重磅信息发布环节、欧洲一线摇滚乐队Dynazty表演均将在主舞台上演。盛典现场极具创意的魔幻布置，精彩的演出，丰厚的奖励令众多到场玩家大呼过瘾。



现场展示的三国风英雄——吕布嘉文

《兵王》研发和网吧联盟建立新的商业模式



2012年9月1日，巨人网络旗下上海巨贤网络向媒体和全国的网吧从业者宣布，《兵王》经过五个月的准备，在上海、浙江、广东、大连、江苏、四川、陕西七地分别和1018家网吧经营者、网吧网管进行现场充分沟通交流，在他们的倡导和提议下设计研发了一个全国的网吧大联盟的方案。网吧大联盟的核心是研发公司和网吧实现双向推动获得共赢，游戏研发公司开发游戏产品，在开发过程中广泛的收集来至网吧群体的意见，同时在各个测试阶段收集和听取网吧用户的意见和建议，网吧借助用户体验和推荐游戏，实现双方资源的合作，实现网吧和开发商直接的合作。网吧大联盟是一个完全不同以往的网吧盈利方式：只要在每天固定时间有人在自己的网吧体验《兵王》游戏，厂家每天给出最高30 000的银币，每月最高90万银币，价值3000元人民币。完全废弃了以往网吧只有靠

玩家充值后才能获得分成收入。《兵王》研发负责人王海军表示：全国网吧大联盟成熟后，我们将来会以更加开放的模式和全国的网吧进行深度合作，全国的连锁网吧可以以合资形式共同开发一款游戏，巨贤网络也可以参股连锁网吧，实现新的项目合作制，研发商和连锁网吧一起共同研发，共同推广来获得更好的市场回报.

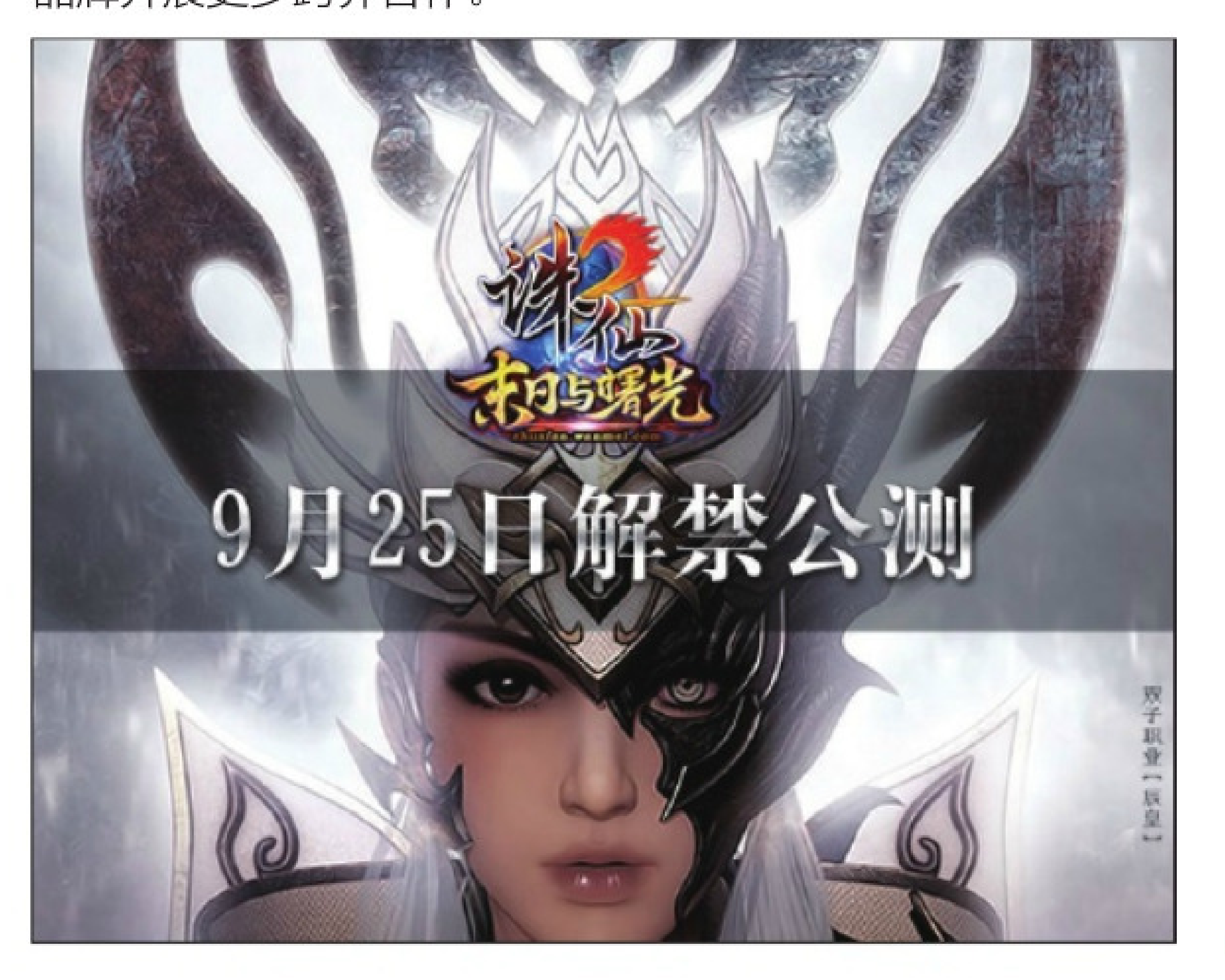
XSL联赛结束，IG.XY全胜夺冠

2012年9月23日，杭州下沙经济开发区动脉网吧内，历时近1个月激战的XSL全国“星际2”个人联赛终于进入最终决战。决赛在IGXY与PhonixLouph之间展开，IG.XY最终夺冠。在决赛的3局对抗中，前两盘双方都选择了机械化的打法，XY后期选择转型大和，loup的应对出现了问题，连丢两盘。最后在云之国度上，XY选择了空投火车开2矿的战术，loup被骚扰之后2矿一直没能运作，选择亡命一波反而被XY击溃，最终XY拿下最后一局从而全胜获得冠军，获得了5000元人民币的奖金以及狼蛛诛命鼠标，PhoenixLoup获得3000元人民币奖金以及狼蛛影魔战袍鼠标垫一个。

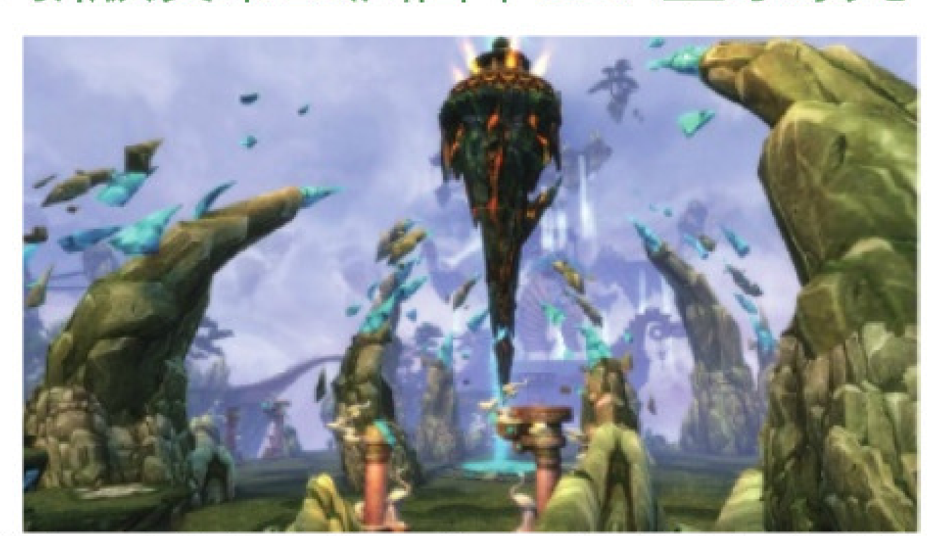
晶合新作

裸眼IMAX3D全息引爆《诛仙2・末日与曙光》9月25日公测

2012年9月17日，《诛仙2・末日与曙光》举行年度新版发布会，上古世界洪荒之地、终极双子职业辰皇、Boss智能AI关卡等7大革新系统巧妙融入现场环节。发布会上，完美世界副总裁王雨云女士、各路媒体代表、诛仙荣耀玩家、PWIC参赛代表共同迎接《诛仙2・末日与曙光》的到来。三重封印，现场层层解禁：开场光影互动中，现有11大职业召唤辰皇觉醒，人神两族12大职业归位；跨服PK争霸赛同日举行，颁奖典礼传承荣耀，英雄的能量解禁第二重封印；最后一道由王雨云女士亲自解禁，正式宣布《诛仙2・末日与曙光》9月25日公测。现场《诛仙2・末日与曙光》还与Razer（雷蛇）举行了品牌战略合作发布仪式，同时宣布未来将与技嘉科技、北京可口可乐饮料有限公司、银泰网等各大知名品牌开展更多跨界合作。



《天下3》新版发布 亚洲首个3DX星球曝光



2012年9月20日晚，3D玄幻网游《天下3》的3DX版本发布会在广东省人民体育场举办。本次发布会，《天下3》倾力打造神秘“3DX星球”，采用直径达15米的360度环球屏幕，《天下3》产品总监部赟以及主创团队出席，带领现场百家媒体亲临了一次全新“3D虚拟奇境团队副本”，见证《天下3》3DX版隆重发布。《天下3》开发团队在会上对3DX版的理念以及玩法进行了全面的讲解。其实3DX，顾名思义，是对3D的一次全面升级，“X”代表着3D带来的无限可能。网易此番推出《天下3》3DX版对游戏进行了四大颠覆性的革新：画面上，首次采用体积光渲染技术，让玩家感受到有温度的世界；动作打击感更加真切，首推力反馈系统，打击格斗拳拳到肉；全新战场“玄天空岛”，配合多元环境互动，为战术谋略提供了更广阔的发挥空间；探索上引入了“时空交错”的戏剧创作手法，让玩家感受更刺激。为了让玩家更好的体验3DX带来的震撼冲击，《天下3》还与电脑厂商ASUS华硕合作，为现场媒体与玩家的游戏体验提供了多台CG系列顶级3D试玩机。

罗技助力《光荣使命》军用升级版正式发布



2012年9月17日，由南京军区主导研发的我军第一款具有自主知识产权的大型军事游戏《光荣使命》军用升级版发布会在南京国防教育基地举行，历时2年开发的军事游戏《光荣使命》军用升级版正式上市开始销售。作为《光荣使命》的官方合作伙伴，罗技与其他六大合作商参加了合作伙伴签约仪式，并带来了专为《光荣使命》打造的G400利刃重铸MX518《光荣使命》豪华套包。《光荣使命》经过广泛调研官兵需求，从人物形象、服饰装具到武器装备全部是从部队真人实景捕捉模拟，富有浓郁的军味。罗技市场部负责人潘臻斐也表示：作为一个军事游戏爱好者及《光荣使命》的合作方，这是一款所有玩家都不容错过的游戏，它兼具了革命性技术与意义，为配合《光荣使命》，罗技推出了G400利刃重铸MX518《光荣使命》豪华套包，附赠身份牌及游戏串码。

晶合快评

佛爷，活儿与货

■晶合实验室 8神经

前几天听郭德纲的老相声《跳大神》，里面讲到了这样一个段子，大概内容是说：老百姓崇拜神明，在家里拜供着雕像烧香拜佛，这个雕像，对于老百姓来说，就是佛爷，就是信仰；但是同样的雕像，在制作它的工厂里面，在亲手制作的工匠手里，则叫“活儿”，比如两个工人闲扯，“王二麻子你这个月出了几个活儿啊”“我出了20个活儿”，这就是说，王二麻子同志这个月做了20个佛像；这个佛像从工厂里出来，送到了商店里，那就叫“货”了，俩售货员聊天，聊的就是“这个月卖了几件‘货’”。不管是“活儿”还是“货”，被人买回了家，就又被供起来，变成佛爷，变成信仰了。

某天跟朋友谈到一个话题，在过去的单机游戏时代里，很多玩家爱屋及乌，对制作自己钟爱游戏的厂商，也死心塌地的追随，比如世嘉粉、光荣粉、暴白，以及三大家用主机混战时期壁垒分明的主机饭等等。但是在网络游戏的时代，这样的现象却一下减少了很多，网游厂商日进斗金，其赚钱能力远非单机游戏厂商可比，为何我们的玩家在游戏里投入了更多的钱，花掉了更多的时间，相反对游戏厂商的爱却远不及当年的单机时代呢？这里面原因很多，简单来说，我们倒不妨用前文提到的“佛爷，活儿与货”理论来解释一下。

顾客就是玩家，工匠就是制作团队，商店就是代理厂商，而游戏，在这三者之间经历着“佛爷，活儿与货”的身份转变。玩家和代理厂商的目的很纯粹，玩家想玩到最好的游戏，就像是请回家一尊最传神的关二爷像，关键时刻能显灵大战外星人那是最好不过的；代理厂商的目的则更纯粹，那就是把“货”尽可能多的卖出去，代理厂商并不能决定“货”品质的好坏，考验的是他们的宣传手段，市场和渠道。游戏制作团队是工匠，他们的动机则要复杂一些，既要研究玩家的喜好，做出一件让玩家满意的“活儿”，又想卖出一件畅销的“货”。这两者虽然是一件东西，但有时候却又偏偏不统一。



老板，多来点这样的“活儿和货”！

首先，怎样做出“让玩家满意的活儿”就不是一件容易的事。制作团队并不能总是做出让玩家满意的东西，哪怕是曾经的“活儿”做得好，下一个“活儿”也可能做砸，因为玩家的口味总是在发生变化。有时候这个变化比较微妙，比如现在大家喜欢在游戏里加入一点腐和基的元素，好吧，那就加吧，可是加多少、加在什么地方又是个学问，要是把游戏的主题都搞错了，反而得不偿失。就好像现在的张部要还是个胡子拉碴的纯爷们形象，肯定不怎么受待见，因为这不合潮流，又没特点，要是做成大家喜闻乐见的张美人形象，可能就不一样了。但是张部可以这么处理，关二爷就不行，要是把关二爷也顺应潮流搞成柳叶眉桃花眼，来买“货”的玩家就得骂街了。



有时候玩家的变化比较大，这就更麻烦一些。代理厂商跑来找制作团队说，现在小打小闹的创新不成，因为大家都不买关二爷了，畅销的是苍老师，以后你们得做苍老师的“活儿”。好吧，既然现在的玩家喜欢苍老师这尊佛，这尊佛又是好卖的“货”，那我们就改做这个“活儿”好了。不过，苍老师虽然卖得快，但是潮流更换也快，过两天流行的是泷泽萝拉了，还得赶紧换。不仅如此，现在的玩家对苍老师的尊重程度明显比不上以前对关二爷的，以前大家对待关二爷，那是能上升到信仰的程度的，但是现在对待苍老师，比较流行的是“撸完嫌人丑”。很多制作团队纷纷表示，我们还是怀念当初做关二爷“活儿”的时候，话虽这么说，但是愿意倒退回去的那是少数中的少数，凡是真正做到了这一点的，赢得玩家更多的尊重，也是理所当然。

至于代理厂商，要想赢得玩家的好感就更难了，因为他们的目的就是卖掉更多的“货”。当卖关二爷的货时，他可能告诉你，我们的关二爷战斗力堪称“中国的绿巨人”，你买回来一看，发现这个关二爷很像灰太狼；当卖苍老师的货时，他告诉你，我们的苍老师身材傲人性格狂野还全部服务免费，然后他免费发给你一个大粽子，告诉你说里面裹着的就是苍老师，你每付100元可以揭开一层竹叶，等揭完了就可以享受全部服务了……

在电影《关公大战外星人》里，有一位双目失明的雕刻家，用心灵寄托的方式雕刻出了一尊关公像，最后当外星人来袭时，雕像显灵击退了外星人的入侵。如果我们的游戏制作团队，代理商也能用这样的方式来对待“活儿和货”，重新赢回玩家的热爱和尊重，想必也不是奢望吧……P

漫画作者：suns



波澜不惊下的暗潮涌动
——不止属于传统玩家的2012东京电玩展

■山东 Hjpotter
晶合实验室 海参崴渔夫

一、 长长的……引子

1，“继续”“持续”以及“71%”

9月20日至23日，2012年东京电玩展（TGS2012）在千叶县幕张展览馆召开，本届展会口号为“以游戏散播笑颜”（Spreading Smile Through Games），来自19个国家的209家企业、社团参展，4天的时间里共有22万3753人参观游览，比TGS2011增加了1085人，创造了22年来的最高纪录。

这些数据中规中矩，即使是本届有41家中国游戏厂商参展，也并不让人意外，但接下来列出的三组数字，则很难不引人注目了。

71%，17%，12%——这是2012年东京电玩展参展游戏三大种类的数量比例。主机游戏，掌机游戏，手机/Pad游戏，猜猜看，它们分别对应着哪种比例？

根据TGS2012主办方的公开信息，今年共有715款游戏参展，其中，iOS、安卓或其他手机和平板电脑平台的游戏有507款，传统家用主机（PS3、XBOX360、Wii、Wii U）或PC（有32款）游戏合计120款，而PSP、PSV和3DS等掌机游戏只有88款。

在2011年参展的664款游戏中，iOS和安卓平台游戏不足一百款。

围绕同样的数据往往能产生不同的解释，但归根到底数据不说谎。移动平台游戏的开发成本自然不能和传统主机平台相提并论，但这种绝对数量的对比十分扎眼，并且在本届展会中，智能手机平台社交游戏开放商Gree的展台，看上去规模竟毫不逊色于索尼（Sony）、世嘉（SEGA）等传统巨头——要知道，Gree从2011年才第一次参加东京电玩展。

以上事实还是能让不少人，尤其是玩着索尼和任天堂游戏机长大的传统意义上的玩家动容的——智能手机平台社交游戏的受众范围比较广，但是与强调剧情、动作、策略等传统游戏要素和技巧的主机/掌机游戏的受众相比，有一定区别。规模继续扩大、气氛持续热烈的东京电玩展，还属于“玩家”吗？

2，次世代的前夕

首届东京电玩展创办于1996年，一直以来都被认为是索尼为了抗衡任天堂秋季发布会而带头倡议举办的，事实上TGS也肯定少不了索尼。既然是最主要竞争对手的主场，任天堂较少参与也就不足为奇了。

本届东京电玩展任天堂照例缺席，但巨人的投影不可忽视，参展游戏中，Wii平台的有5款，3DS掌机平台的有34款，即使是尚未正式发售的Wii U，也可以在本届展会上试玩《铁拳TT2》和另一款坦克题材的新游戏。

无论任天堂参展与否，从业界角度看东京电玩展的影响，都不能不考虑任天堂的因素。当然，在这一届东京电玩展上，大出风头的是智能手机和平板电脑平台及社交游戏，面临游戏机（包括主机与掌机）市场在对比之下的缩小，索尼和任天堂两大游戏机巨头之间可能会出现怎样的博弈?

知名游戏人、《洛克人》系列之父、本届TGS明星原创游戏《灵魂献祭》制作人稻船敬二说：“本届TGS上每家并没有拿出特别多的新东西出来。”展出游戏多为续作，即使有新品牌，玩法模式也缺乏创新——这在2006年的“次世代”中（也就是现世代）其实就已经是业界常态了，归根到底不过“开发成本”四字。

有评价认为本届TGS“干货多新货少”，在笔者看来，这可能是次世代前夕的波澜不惊。近年来有不少跨平台游戏，如《上古卷轴5》《无主之地2》等，为照顾主机平台性能，在画面上都较为保守，这种情况不会一直被玩家和厂商所容忍。本届TGS微软同样缺席，从乐观的角度揣测，不妨想象这是在为接下来的“次世代主机”蓄力。

接下来的内容是根据本届展会表现及结合此前数日的任天堂发布会作出的一些分析。波澜不惊的水面下是暗潮涌动，相信大家不会等待太久。

二、 Wii U与任天堂的高清游戏战略

1，Wii U的硬件配置与售价

任天堂有不参加TGS的传统，且喜欢在TGS之前召开发布会“砸场子”。经过E3发布会后，9月13日，任天堂在美欧日三地同时召开了Wii U直面会，揭开了这台神秘主机的面纱。

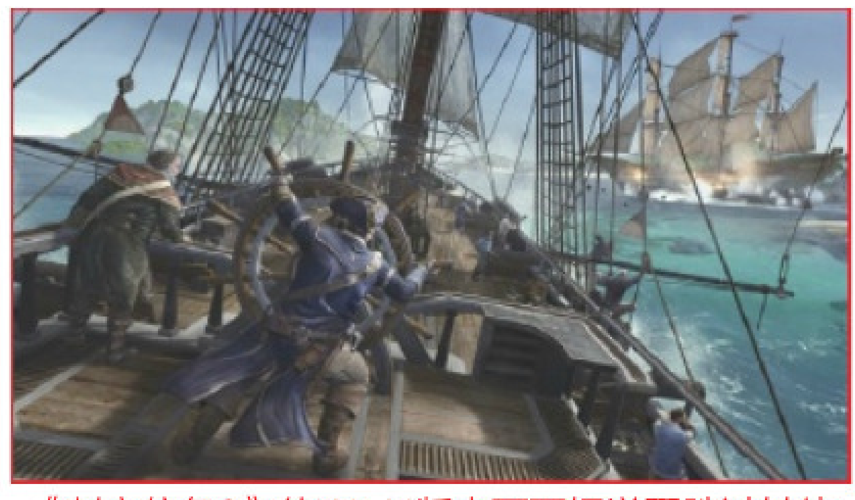
Wii U将于今年年末上市，采用由IBM/AMD定制的CPU和GPU，有2G内存（游戏机的内存需求要小于PC），性能约为Wii的20倍。光盘容量则达到 25GB，很厚道地支持玩家接入自己的移动硬盘或者SD卡作为存储设施。值得一提的是，主机的实际消耗电力仅为40W左右！这是个流行低功耗的时代，但功耗低不代表着性能低，E3-1230V2只有区区65W的功耗，性能却比前几年几百W功耗的处理器要强上几十倍。Wii U的耗电量相对其性能而言可以说极其出色，说不定未来会出现由电池供电的Wii U。

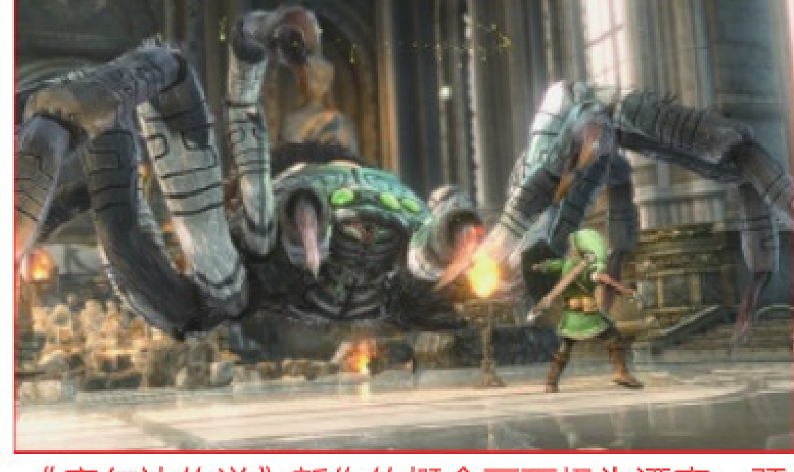
Wii U的最大特色毫无疑问是这个附带6英寸的触摸显示屏的手柄，以前的主机DC也采用过类似的设计，不过由于屏幕太小，当时的技术也有限，导致用处不大。而Wii U的手柄屏幕可以显示一部分游戏画面和数据，部分游戏更是支持直接用手柄当屏幕。游戏数据通过无线的方式与主机互换。据实际玩过的人表示，手柄画面基本没有延迟，可以与电视保持同步。手柄集成了振动、麦克、螺旋仪、扳机键等流行功能，吸收了各家手柄的优点，重量也比iPad等平板电脑要轻。除了一个人用Pad手柄外，其他玩家也可以接入Wii手柄或新型的Pro手柄多人同乐。这也意味着一人看电视一人看手柄的新式分屏合作是可行的。Wii U也支持Wii的光枪、平衡板等一系列周边。



Wii U轻巧的机身和庞大的手柄形成了鲜明对比


四人看电视，一人看手柄，五人同乐！


《刺客信条3》的Wii U版本画面据说要胜过其他版本


《塞尔达传说》新作的概念画面极为漂亮，预定会在2014年上市

普通版Wii U的价格为税后26250日元，而豪华版的价格为税后31500日元。与刚发售时的PS3一度达到599美元（约合60000日元）的高价相比，这个价格与现世代主机相差无几，几乎没有一点次世代的味道。由Wii U的机能和售价，我们也能揣测出任天堂的Wii U战略了，那就是——活在当下，先下手为强。

2，Wii U性能谈

Wii的销量曾一度达到PS3与XBOX360之和，本可以一统江湖，但其落后的性能拖了后腿，没法拥有其他两台主机和PC共享的大量高清游戏，所以落了个虎头蛇尾的结局。Wii U显然不是一台为了未来做准备的主机，之所以在其他两家的主机还没有雏形的时候提前推出，就是为了打时间差夺回Wii失去的这部分市场，而不是未来的那部分（从其命名方式也可见一斑）。大多数家庭的电视都支持1080P显示模式，但上一代主机基本上只能支持720P分辨率的游戏。只要性能稍

强的Wii U便于进行游戏跨平台移植，就可以白捞许多稍微加强画面的第三方游戏，领先一步占领1080P的市场。如超热卖游戏《使命召唤——黑色行动2》就宣布在Wii U上以1080P的高清解析度亮相。

几乎所有玩家都想看到画面超棒的次世代游戏，所以任天堂保守的做法令很多人不满。但游戏开发商的想法很可能与玩家们的期望正好相反。这是个大作开发费用超过一亿美元的时代，小厂生存艰难不断倒闭，中型公司只要有一款大投入的游戏销售不利，马上就会陷入困境。即使Wii U采用双7970交火的显卡方案，提前进入超级次世代开发4K分辨率级别的游戏，也会被这种局面束缚住手脚，那时的游戏开发费用恐怕比现在还要高上几倍。而且厂商们也缺乏新主机的开发经验，中小厂商们自顾不暇，根本不会来趟这碗浑水，不愿冒险的大厂商们稍微给老任点面子出两个游戏意思意思就会转过屁股继续在现世代主机上榨取利润为股东谋福利，游戏界没有慈善家。而且主机的高性能会直接转嫁在高售价上，再加上缺乏游戏大作推动，这样的主机就很难卖出去，长期亏本销售再加上高额游戏开发费，会把任天堂积攒下来的资金消耗殆尽。任天堂绝不是不会堆硬件，拥有当世代最强机能的N64败北的的苦痛依然历历在目。于情于理，老任都没有任何可能回到过去出力不讨好的拼机能路线。

接下来的几年里厂商们除了两大主机和PC，又添了一个可以多赚一份钱的选择。市场总归有限，渐显老态的PS3和XBOX360的份额必然会适当下降，这或许会催生着真正次世代主机的诞生。不过那时候Wii U会不会又面临着今天Wii一般的窘境，看着其他两家瓜分第三方的利润呢？不过，这至少也是个田忌赛马式的战略。Wii比XBOX360晚了一年上市，与没有先手优势的Wii不同，Wii U可比竞争对手早上市了至少一年，有充分的时间来应对各种情况。先把第三方的游戏都捞过来才是当务之急，以后的事以后再说。

3，摆脱“三坟”之路

任天堂无疑有着最强的第一方游戏开发实力。首发阵容中有着准千万级别作品《新超级马里奥兄弟U》和优质战略游戏《皮克敏3》保驾护航，休闲游戏也有强调朋友同乐的《任天堂大陆》和师奶健身杀手《WiiFit U》。由于任天堂本社的游戏开发实力太过强大，导致第三方游戏生存的空间被压缩，被很多玩家嘲笑为第三方的坟墓（三坟）。这次老任无疑想要借Wii U打个翻身仗，看看第三方首发游戏名单吧——既有COD和《刺客信条》这样的高人气作品，又有FIFA、NFL、NBA等各大体育游戏新作，还有《铁拳》《蝙蝠侠》《暗黑血统》《质量效应》等各大第三方厂商的移植作品。老任两大“好基友”中，育碧贡献了极有看点的原创作品《僵尸U》以及一堆多平台同步发行的游戏，CAPCOM也将高清化后画质相当不俗的《怪物猎人3Ultimate》双手奉上，甚至还附加了联网功能，不知道这是不是预示着3DS上的新作《怪物猎人4》将会“劈腿”。游戏名单中最令人惊讶的是白金工作室制作的王牌动作游戏续作《猎天使魔女2》，由于游戏由任天堂投资开发，游戏平台也由原作的PS3/XBOX360分享改为了Wii U独占。美日欧三地将在短期内推出的游戏竟多达50余款。这毫无疑问是史上最给力的首发游戏阵容。虽然这些游戏大都要与其他平台共享，但也是Wii从没有争取到过的。别人有的，Wii U为什么就不能有呢？

Wii后劲不足，网络功能不够丰富



2D马里奥从来都是销量的保证



Wii U的首发阵容就有在日本极具号召力的《怪物猎人》



平板手柄可以创造出全新的玩法



贝姐：“任天堂，你才是我的真爱。”

也占很大一部分原因。Steam引导的数字游戏潮流是今后的趋势，所以Wii U的游戏也将同时有数字下载版和零售版。DLC无疑是个能持续赚钱让游戏价值最大化的东西，老任也跟着学坏了，现在连《火焰纹章》这样的战棋游戏都有着大量的关卡DLC。Wii U网战的流畅度目前我们无法知晓，但交流系统颇有新意。在联机游戏的时候，玩家可以在不中断游戏的情况下用Pad手柄使用Miiverse系统与其他玩家即时交流打法战术，或干脆使用网页浏览器功能查找攻略。除了用内置麦克风语音交流外，Pad手柄打字交流比起传统手柄也要方便许多。


Wii U的交互系统能够让玩家满意吗?

三、 掌机游戏市场鹿死谁手

1，PSV能否浴火重生?

上市接近一年的PSV的销售曲线和惨遭失利的主机DC很相似，目前的全球总销量仅为竞争对手3DS的十分之一，甚至面临着周销量被前辈PSP压在身下的窘境。拥有强大机能，号称掌上PS3的小薇公主为什么会沦落到如此境地?

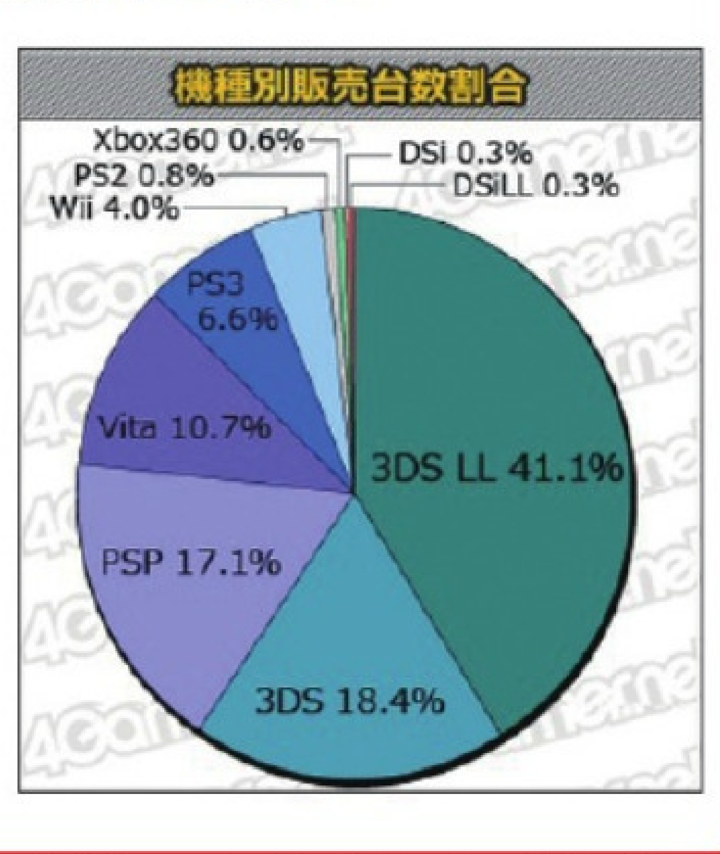
首先，当年那批看重PSP技压群雄的多媒体功能的人群基本上都被各种拥有海量应用一年进化一次的“肾机猴板”给分流了。人们会为了苹果铤而卖肾，却不会选择这台不能玩微信刷微博聊QQ一看就像“最炫民族PSP”的产品在公车地铁上炫耀。UI反人类，传个图片都要很长时间，支持不了几个视频格式，采用封闭系统的PSV在非游戏领域的多媒体优越性荡然无存。总之多媒体市场是走不通了，想要有起色，只有一个办法——那就是出更多精品游戏，抢夺核心游戏市场这块仅有的蛋糕!

其次，日本市场是掌机最主要的阵地，在这里掌机的受欢迎程度要远超游戏主机和PC，甚至连《勇者斗恶龙Ⅸ》这样的国民游戏正统续作都屈尊下嫁NDS且取得不俗战绩。但偏偏日本索尼（SCEJ）的游戏开发实力羸弱至极，根本拿不出几个像样的第一方游戏。《荒野兵器》和《龙骑士传说》这样的品牌早已被遗忘，唯一有销量号召力的《GT赛车》也将精力放在了挑战“推出续作最慢的游戏”的吉尼斯纪录上，令人唏嘘。与用电车地铁通勤人流密集的日本不同，掌机在开车上班上学的欧美受众甚少，没有多少销售潜力。虽然索尼在欧美有着圣莫妮卡和顽皮狗这样世界最顶尖的游戏工作室，但排外的日本人不太喜欢欧美风格的游戏。即使推出了好作品，也会面临着欧美人没兴趣日本人玩不懂的窘境。因此欧美第一线的工作室干脆把精力全都放在PS3上赚取利润，PSV上的游戏则外包出去，其质量和销量都只能说是马马虎虎。第一方游戏推动不了PSV的销量，第三方厂商就会转向拥有率高的平台。和游戏百花齐放的3DS甚至PSP比，PSV没有一点优势。被很多人认为能拯救PSV的《使命召唤》系列新作《黑色行动——解谜》也只是由抵抗开发商制作的外包产品。PSV的FIFA13甚至基本只是将12的库存换个封面继续卖。

让人痛心的是，最狠的一刀是来自自家人的。索尼高层更看重烈士暮年壮心不已的PSP带来的利润，没心思为PSV

コンシューマハード週間販売ランキング

機種	販売台数
3DSLL	55,353
3DS	24,822
PSP	23,061
Vita	14,469
PS3	8,935
Wii	5,421
PS2	1,103
Xbox 360	742
DSi	429
DSi LL	365



2012年9月底的周销量，志气满满的PSV如今却沦落到与即将淘汰的PSP争市场的境地


《重力少女》的素质相当出色，可惜这样的游戏太少


一款游戏拯救不了面临内外夹击的PSV




谁会为了PSV卖肾?



外包的《使命召唤》很显然指望不上



PS手机能否成为新形态的掌机?

拉拢太多游戏，这将PSV推到了很尴尬的境地。当年任天堂壮士断腕，断然抛弃开发NDS游戏，让3DS在没有游戏的情况下死撑，并被迫推出了自降10000日元遭人嘲笑的大使计划。但毕竟3DS早一步发售，有充分的时间做调整，缓过劲来后就借助大量游戏翻身。而PSV一上市就面临着3DS、PSP和智能手机的围攻，即使游戏画面比竞争对手好一些，也不能起决定作用——不起眼的GameBoy可是打败了无数机能超过自己的掌机。前有猛虎后有豺狼，索尼却没什么作为，既不宣布降价，也没有更多像样的游戏。难道这种冷处理的方法真能创造奇迹？

PSP在末期的表现相当抢眼，所以很多人也对PSV抱有同样的希望。但PSV很难复制前辈的轨迹。毕竟PSP同期的销量还算差强人意，而被3DS甚至PSP压得喘不过气来的PSV已经到了生死存亡的时候。而且PS系掌机一开始就将自己定位为移动的游戏主机，没有《口袋妖怪》式的掌机专用游戏。虽然PSP靠《怪物猎人》这样的救世之作活得很滋润，但外援总归不可靠。如今在任天堂的威逼利诱之下第三方大多从PSP“叛逃”到3DS上，墙头草CAPCOM也带着《怪物猎人》全心全意为“任民”们服务去了，没留下一丝云彩。虽然索尼痛下决心营造《灵魂献祭》等品牌，想创造自己的《怪物猎人》，但这谈何容易。品牌营造远非一日之功，《最终幻想》投奔PS平台后，任天堂何尝不想拥有自己的王牌RPG系列，但他们成功了吗？

当然，PS手机不失为一条道路，但目前采用安卓系统的PS手机上面只有过时的PS游戏，对传统玩家没有任何意义。或许到了掌机行不通的那一天，索尼就会在这上面动点心思，毕竟他们有比苹果多太多的好游戏。

2，居安思危的3DS

经过了初发售就遭遇地震的窘境和降价10000日元的大使计划之后，3DS游戏开始井喷。《马里奥赛车》《怪物猎人》《生化危机》等多个百万销量系列占据了游戏销量榜单上绝大多数的席位。3DS在日本每周的销量都要占到游戏机总销量的一半以上，在美欧也有不俗的表现，可以说是一骑绝尘。改良机种3DS LL（欧美称3DS XL）也延续了这种热卖的状态。所以很多人会质疑，3DS卖得这么好，怎么会有困境呢？

不过与前辈NDS对比一下就可得知，3DS的前景显然没那么光明。NDS之所以拥有超过一亿五千万台的销量，成为了史上卖得最好的游戏机，是靠着史无前例的双屏幕设计和“触摸时代”系列软件的推动。不管是在欧美还是在日本，很多平时不玩游戏的老人妇女和上班族都被这小小的触摸屏俘虏，入手了NDS，用来玩《脑锻炼》和《任天狗》这样的游戏。在欧洲甚至有通过让学生玩《脑锻炼》来验证智商是否有提高这样的实验，一时间成为热门话题。其他机器上根本玩不到这样的游戏。而且NDS上不仅有休闲游戏，也有很好地利用了触摸屏的核心游戏。如《塞尔达传说——幻影沙漏》中就有着要将机器盖盖上，才能让上下屏幕的地图重合从而找到宝藏这样前无古人的谜题设计。但如今触摸屏成为了烂大街的东西，NDS上”触摸时代“中的很多大作在内容上比起手机游戏没有很大优势，事实上很多游戏也降价移植到了iOS上。大家都倾向于买智能手机上几美元的软件，而不是花几倍的钱在游戏机上玩差不多的东西。《脑锻炼》的3DS新作《鬼锻炼》的销量还不及前作的零头。潮流不可逆，这批休闲玩家终将被分流。



两个马里奥游戏是推动3DS销量的关键

3DS虽然也有裸眼“3D”这样的噱头，但在游戏中的作用只是锦上添花，没法与触摸屏那种“玩法的革命”相提并论。任天堂很清楚这点，所以3DS抛弃了曾带来丰厚利益的蓝海战略，转变思路主攻传统游戏市场，并暂时依靠大量游戏独领风骚。这一代3DS或许还会赢，甚至有可能将竞争对手逼出市场。但兔死狐悲，即便PSV失利，3DS也没有可能达到NDS式的辉煌成绩。因为曾经那个繁荣的掌机市场，已经一去不复返了。

当然，游戏机比起手机也不是没有优势。其可以在市场上存在很多年，硬件规格稳定，以便厂商有充分的时间开发游戏。不过这也只是针对要开发几年的大型游戏而言。其实大型游戏开发商们宁可在主机上推出大作，因为掌机大型游戏的效果根本没法跟主机游戏相比，受众相对较小，售价也较低。对于

开发成本少参与人数低的小型游戏来说，还是智能手机平台更有吸引力。毕竟用智能手机和平板电脑的远多于掌机，用户基数决定了掌机会越来越小众，定位就如同已经被淘汰的上网本一般尴尬。

索尼再不济，还有PS手机这个退路。任天堂或许可以靠大量知名掌机游戏品牌暂时死守阵地。但未来的4DS会怎样呢？如果手机电池电量增加，变轻并可以加入实体按键，4DS是否会有优势？如果不想重蹈傲慢的诺基亚的覆辙，就要提早做好准备。


听大姐姐的话，排队玩3DS游戏

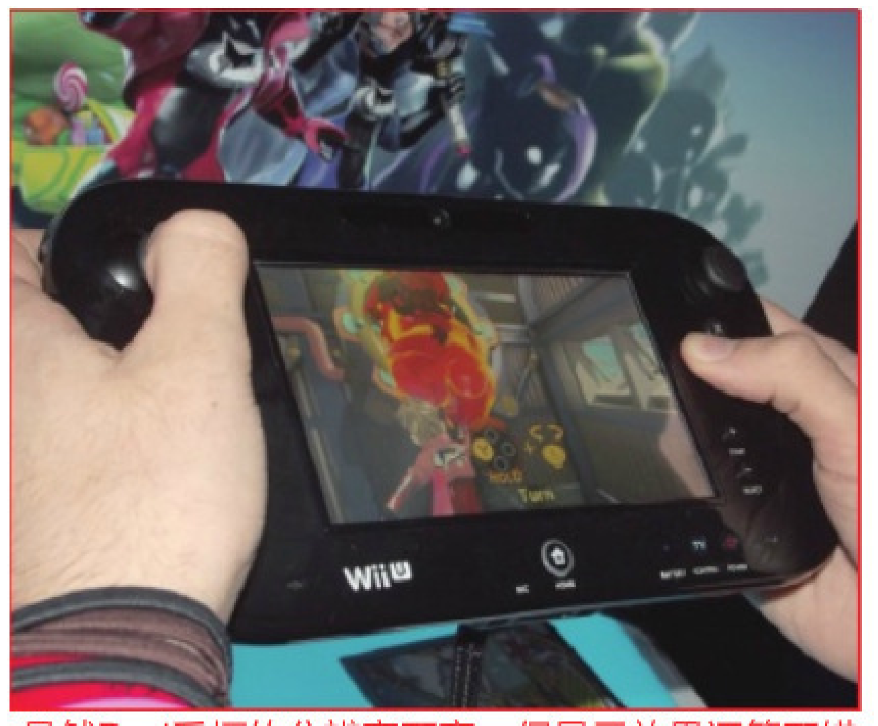


《鬼锻炼》的销量还赶不上《脑锻炼》的零头，触摸世纪成为了过去时


从索尼手上抢下来《怪物猎人4》不代表可以高枕无忧

3，Wii U手柄的掌机新形态

据数据统计表明，很多人都是在家里玩掌机的。而且很多家庭也只有一台电视，为了电视剧和体育比赛抢频道的现象屡见不鲜。面对抢电视的情况，Wii U带显示屏的手柄就派上用场了。你可以把Wii U手柄当成一个大号的掌机，虽然不能随处携带。而且很多人都想在掌上设备上玩原汁原味的主机游戏，如今Wii U的手柄完全可以满足这部分人的需求。首发游戏阵容中诸多第一方大作，还有如《黑色行动2》《NBA2K13》《勇者斗恶龙X》等第三方强作都支持单独用手柄屏幕显示游戏画面。


虽然Pad手柄的分辨率不高，但显示效果还算不错

仔细揣摩一下，Wii U的轻便机身和低功耗或许真是冲着主机便携化做准备。掌机市场还会继续萎缩，未来或许是属于云游戏的。只要一个设备，就可以随处玩游戏，在家接电视就是主机，出门就是掌机和平板。虽然目前还不到云游戏崭露头角的时候，但大家都在向着这方面靠拢。索尼有PSV和PS3联动的计划，微软则有便携设备上的XBOXSmartGlass应用辅助XBOX360，谁都不愿落后一步。


除了Wii U，其他掌上设备上能玩到原汁原味的NBA2K13吗?

四、 那不能忽视的71%

今年TGS上共有715款游戏出展，其中507款是iOS、安卓或者其他手机和平板电脑平台的，占总数的71%，传统平台的游戏正急剧减少。与需要投入大量时间和精力的传统游戏相比，社交游戏的魅力在于能够在工作间隙和零碎时间里娱乐。喜欢钻研游戏的核心玩家毕竟是少数，大部分人认为刷微博社交网站玩网页游戏比起玩需要动脑筋的大型游戏更加能让自己轻松。

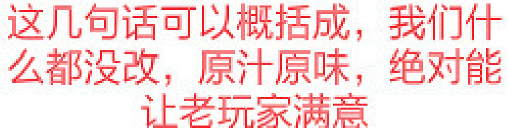
时代变了，投资几千万美元的游戏的盈利甚至比不过几十万美元的游戏，股东们必然满腹怨气。日本的大厂商为避免倒闭都在不断地合并，用各种DLC和完全版榨取利润，原创作品越来越少。很多人眼中的小厂典范Falcom如今也踏上了不归路，《零之轨迹》加上本该就有的全语音就拿出来当新游戏卖不说，不知道被复刻了多少遍的的《空之轨迹FC》竟然也被拖出来搭上了HD化的大潮（而且居然是和SC分开卖，其他高清化游戏好歹是几部的合集啊，你们是看不起蓝光的容量还是……）。与传统游戏不同，社交游戏大都是免费的，没有门槛，但想要在游戏里以最快的速度占据优势则需要付费购买物品，这种Free to play的模式与中国的网游



《生化危机6》等传统游戏需要耗费大量精力


FALCOM NEWS RELEASE

軌跡シリーズがPlayStation®3で新生！
『英雄伝説 空の軌跡 FC:改 HD EDITION』
2012年12月13日発売！！


这几句话可以概括成，我们什么都没改，原汁原味，绝对能让老玩家满意



Hi，我也是斯内克



《驭龙者》才是KONAMI的招牌游戏

很相似。由于成本较低且用户众多，利润率远非传统游戏可比。比起自古华山一条路还被堵得水泄不通的传统游戏，社交游戏的蓝海实在是要宽阔许多。

2011年日本社交游戏的市场规模为2570亿日元，这个数字在三年内扩大了50倍。社交游戏公司Gree随着这股风潮迅速崛起，成为了日本最受瞩目的游戏厂商。Gree是家有野心的公司，他们放眼海外，接连收购了数家欧美游戏工作室开发欧美向的社交游戏，如今在全世界的会员人数已经超过了2亿人。街头、电视和网络上，全是这家新锐企业的广告。Gree推出了无数传统游戏的社交游戏版本，比如马上要登陆智能手机平台的MGS系列最新作《合金装备——社交行动》。从TGS的预告片中我们可以发现，本作除了实时战斗之外，也引入了卡片对战的元素，玩家可以收集历代的强力角色组成队伍进行战斗，并且可以联机组队。

KONAMI是最先投入社交游戏市场的厂家之一，拥有超过2500万的注册用户数。今年四月到六月期间，KONAMI在社交游戏上赚了1.02亿美元，比去年同期增长了三倍以上。在这个领域，KONAMI最成功的游戏是《驭龙者》（Dragon Collection），这种不断育成怪兽进行卡片对战的游戏实在是令人着迷。《驭龙者》还同时推出了街机游戏、连载漫画等衍生商品，以多种形式冲击青少年的视线。

除了《合金装备》，KONAMI也有意向将《恶魔城》《魂斗罗》《幻想水浒传》等人气作品改编成社交游戏。比起在社交游戏平台赚取大量真金白银，《职业进化足球》的续作有没有革命性的变动或许根本就是无关紧要的事。

其他传统游戏公司也分外眼红。如CAPCOM将在今年与Gree携手推出《怪物猎人》等六款由传统游戏改编的社交游戏。史克威尔艾尼克斯以及NBGI等也对这片蓝海虎视眈眈。

五、结语

2012年的东京电玩展不能说不成功，但玩家的内心里似乎隐隐有着更多的期待——毫无疑问，任天堂又一次率先发布Wii U，让这种期待变成了蠢蠢欲动，接下来大部分新闻都不容易让人过瘾了。

相比六七年前的那次交锋，任天堂终于开始直面现有的较高端硬件技术——要知道上一次Wii主机的独特意义，绝大部分来自于操控体验，Wii的那根棒子，让“甩出去砸坏电视机”成了长期霸占媒体版面的新闻，PS3和XBOX360不可谓不用心，但在操控创新上相形见绌。这一次任天堂除了在硬件上追赶时代外，还在操控上继续推新概念，索尼和微软将如何接招？Kinect的潜力究竟还有多少？

其实，本届展会上索尼也孜孜不倦地推出3D头戴显示仪——经过改进的HMZ-T2，总重330克，拥有高清OLED显示屏，然而，同往年一样，它继续被评价为“看着很酷戴着不太舒服”——没什么，索尼加油吧，Wii的手柄和Kinect也曾一度被认为很科幻。

2012年东京电玩展不止属于传统意义上的玩家，但这传达出的信号未必尽是急功近利。上了iOS和安卓系统的游戏，依然可以是好游戏，而社交游戏更是“让原本不玩游戏的人玩游戏”宗旨的体现。

在触屏上划划点点，切水果或是拉皮筋，确实可以很好玩，但这永远代替不了高清、内涵、有传统的大作，极致的第九艺术终归是要包纳雕塑、绘画、音乐、文学、影视等前八大艺术的——好吧，或许“永远”这句话说得太满，那么请相信，地球上的生活节奏还没快到那个程度，我们还不至于那样浮躁。P


Show girls in TGS2012

BioWare何去何从？迈入“审判”时代的“龙腾世纪”！

DRAGON AGE III

龙腾世纪3——审判

Dragon Age 3：Inquisition

■天津 半神巫妖

最近，就在众多欧美游戏厂商用《博德之门加强版》《废土2》和《永恒计划》等新老传统RPG怀旧的时候，沉寂许久的BioWare突然宣布了一条震撼业界的消息：《龙腾世纪3——审判》预计将在2013年下旬发售。

然而，就在广大骨灰角色扮演游戏玩家听说此作已经“秘密开发两年”之久，认为EA这次终于放手允许让BioWare制作一款“非快餐”的RPG而拍手称快的时候，大洋彼岸又传来一条更惊人的消息——BioWare的两位联合创始人Ray Muzyka和Greg Zeschuk宣布辞去在BioWare的一切职务，正式退休。

也许不少朋友会觉得瞬间被迎头浇了一盆冷水，但毕竟“龙腾世纪3”还是宣布了。这个高开低走整体而言还算“伟大”的游戏系列将来会何去何从，甚至BioWare未来走向会是如何，也许就要交由这个《龙腾世纪3——审判》来“审判”了。



《龙腾世纪3——审判》或许是一场玩家对新BioWare的审判



《龙腾世纪——探索者的黎明》这部动画电影中为《龙腾世纪3》做了很多铺垫

第一次审判——剧情：

从《龙腾世纪》前两代游戏（包括资料片和DLC）以及动画电影等一系列作品阐述的剧情来看，迄今为止，整部游戏的剧情始于《龙腾世纪——起源》，终于美日合拍的动画电影《龙腾世纪——探索者的黎明》。

从剧情上，《龙腾世纪——起源》作为游戏的初始篇章，其实并没有非常鲜明的特色。BioWare也许本来也并不具备黑岛那种编写剧本上的才华，而只是擅长讲述一个标准的史诗故事罢了。由此一来，《龙腾世纪——起源》完全符合了BioWare的这种特性，细心的玩家会在游戏中找到《魔戒》《斯巴达三百勇士》甚至《星球大战》的影子，BioWare为我们刻画了一个危机重重、巨龙复生的史诗背景，然后又用一串非常蹩脚的背叛情节试图表现出所谓的“其实人心最险恶”的“深刻”内涵。

但是这种被用烂了的桥段并没有为《龙腾世纪》贴上一个有别于其他奇幻RPG的标签。在暗裔、龙和背叛等桥段没能让《龙腾世纪》显得标新立异的时候，玩家经由自己的眼睛发现了BioWare这次阐述剧情的独特之处，那就是人们对魔法的猜

制作：BioWare/EA
发行：EA
类型：角色扮演
发售日期：2013年
期待值：★★★★


虽然脱离了暗裔的主题，但是《龙腾世纪3》的怪物依旧很恐怖

忌和痛恨以及圣殿骑士团对法师的禁锢和迫害，这可是一大可以表现深刻“人性和内涵”之处啊。

正因如此，BioWare在《龙腾世纪2》中才会果敢地抛弃了一代着重刻画的暗裔入侵背景，将玩家的注意力逐渐导向圣殿骑士和法师的矛盾之间来。

而在今年公映的美日合拍动画电影《龙腾世纪——探索者的黎明》之中，制作方更是完全把目标放在了奥莱依帝国的法师、圣殿骑士、教会与审判者等元素身上。当然，今天我们才知道奥莱依、法师和教会这些元素其实就是构成了《龙腾世纪3——审判》的所有主要背景，这部电影的真正制作目的由此也就不言自明了。

《龙腾世纪2》在战斗系统上的改进其实是很成功的，但是由于制作时间太短（这应该完全拜EA所赐）而导致大量场景重复利用，直接让游戏减分不少。但我们是否忽视了另一个原因，那就是抛弃了人魔、人龙对战的史诗背景而专注于法师和教会矛盾，同样也会导致游戏在场景上显得越来越“小气”了呢？

《龙腾世纪3》在现在看有了充足的制作时间，如何将并不大气的背景故事安排得史诗化，是失去了两位创始人的新BioWare目前最主要的课题之一。

第二次审判：战斗系统

如果说《龙腾世纪2》还有什么可取之处，那么就是它在战斗系统上找到了一条新路。

近年来，《上古卷轴》的新作让美式RPG在销量、人气和口碑等方面成功赶上了“枪车球”三大热门游戏。但在另一方面，《上古卷轴》也带来了一项很不好的影响，那就是其上亿美元的巨大销量多数是建立在主机市场的份额上，这无疑让本来只在PC平台上风光的RPG越来越变得主机化。

所谓RPG主机化，是指RPG逐渐抛弃了自己原先的优点——细腻丰富的对话，复杂严谨的人物系统，错综复杂的任务线以及性格鲜明的队友等等。从《上古卷轴5——天际》我们就可以看出这个趋势——游戏甚至抛弃了人物属性自由分配的设定。

这也难怪黑曜石会在《永恒计划》的招募书上如此声明：“我们再也无法容忍RPG越来越主机化，我们想告诉玩家你们都错过了什么精彩的内容。”

而《龙腾世纪2》其实一开始就想学习《上古卷轴》系列的新作风，想要在主机上分一杯羹。于是才会对《龙腾世纪——起源》那种PC平台式的战斗系统展开翻天覆地的修改。令玩家惊讶的是，《龙腾世纪2》在不影响游戏人物和职业系统的前提下，成功实现了既能照顾传统RPG玩家，又能让主机玩家用手柄享受到激烈战斗的设计目的。

在《龙腾世纪3——审判》中，BioWare要做的其实很多，比如剧情、队友、场景等方面的大修大改以便挽回因其二代而流失的品牌效应和玩家群体。但是唯一不需要大肆修改的，就是沿袭自《龙腾世纪2》的战斗系统。

第三次审判：人物

从《龙腾世纪2》开始，BioWare开始有意识地让这个系列向《质量效应》靠拢，也就是固定化主角的身份甚至姓名——在玩家的印象中，《质量效应》的主角永远是诺曼底号的舰长薛帕德，而《龙腾世纪2》的主角则是霍克。玩家可以选择的，只是薛帕德和霍克的性别和专长职业而已。

在骨灰级别的RPG玩家看来，这种做法必定是对玩家自由选择权的剥夺，但是我们也必须承认，固定主角的身份更有利于对游戏情节进行塑造。

那么到了《龙腾世纪3》之中，BioWare又为玩家控制的主角安排了一个新的身份——审判者。奥莱依帝国在这一作游戏中走向了崩溃，建立于教会无上权威的帝国因为教会信仰的分崩离析而走向了烈焰。圣殿骑士认为教会过于纵容法师，法师则相信长久以来生存环境过于恶劣……在烈焰中，一个新的阶层诞生了，那就是审判者。

对于《特警判官》的漫画迷们来说，这种身份想必不会陌生。玩家将在《龙腾世纪3》中作为拥有相当大权力的审判者登场，周旋于各种势力当中进行抉择。很显然，BioWare那种多重选择的游戏模式正式宣告回归了。

《龙腾世纪3——审判》将会采用寒霜2作为游戏引擎。看来EA是决心要把这款引擎从第一人称射击游戏中“解放”出来，广泛应用了——正如在为《命令与征服》最新作游戏公布时放出的消息一样。从背景到人物、从引擎到剧情，新BioWare为我们来带来了一款崭新的《龙腾世纪》，到目前为止的消息看起来依然是那么美好，但是潜伏在它们背后的EA所散发出的气息，还是让我们为这款新作的质量打上一个问号。

也许，BioWare和欧美RPG，都将在2013年经历一次重大的审判吧。而这次审判，则很有可能决定欧美角色扮演的未来。



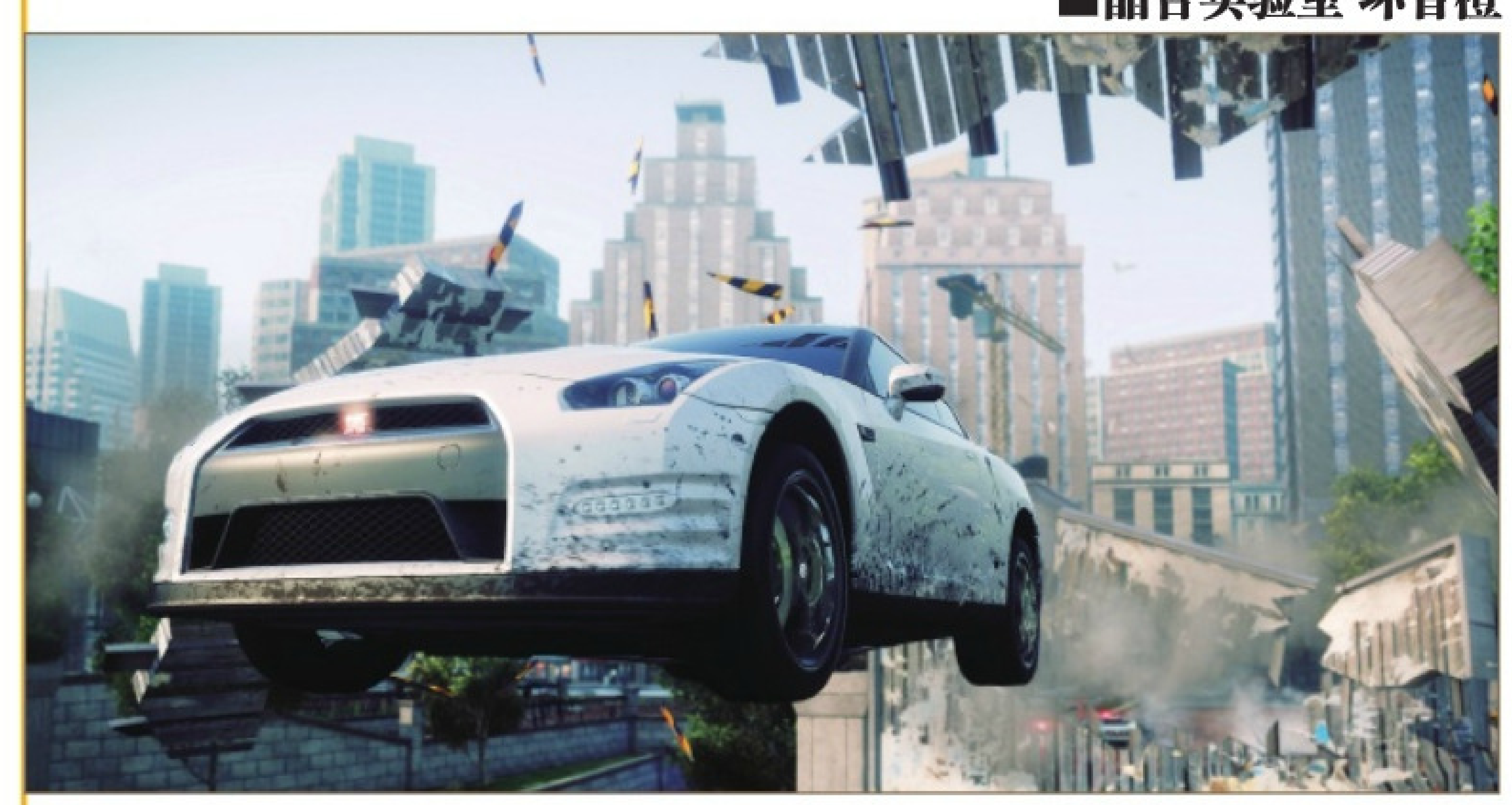
《龙腾世纪——探索者的黎明》中被法师召唤的巨龙袭击的奥莱依皇城

飙车天堂，我来啦！

极品飞车——最高通缉

Need for Speed：Most Wanted

■晶合实验室 坏香橙



《火爆狂飙》系列游戏的爱好者们有福了，在开发商Criterion的不懈努力之下，沿袭了那种“横冲直撞豪快飙车”核心主旨的《极品飞车——最高通缉》终于出现在了我们面前。在这款名称似曾相识的新作中，我们可以在一座名叫菲海文的热带都市中选择自己心仪的跑车，驶上湿漉漉的公路展开畅快淋漓的狂飙竞赛。与那些力求“重现真实赛事”的竞速游戏不同，《极品飞车——最高通缉》在车辆升级改造系统上做出了适当的简化，“即插即用”的直观设计让新玩家也可以很快上手。另一方面，进一步强化的网络社交系统也给这部作品带来了更丰富的线上游戏体验——即便是在单机模式下，你的赛事成绩也可以随时呈现在联机游戏好友的面前，方便这些同伴随时向我们发出挑战一决高下。作为《极品飞车》系列游戏在爽快类别分支线上的最新代表作，《极品飞车——最高通缉》无疑符合了当前游戏圈流行的“娱乐至上”基调，怎么样，各位青睐迈阿密风情的改装车爱好者们，不想来试试吗？P

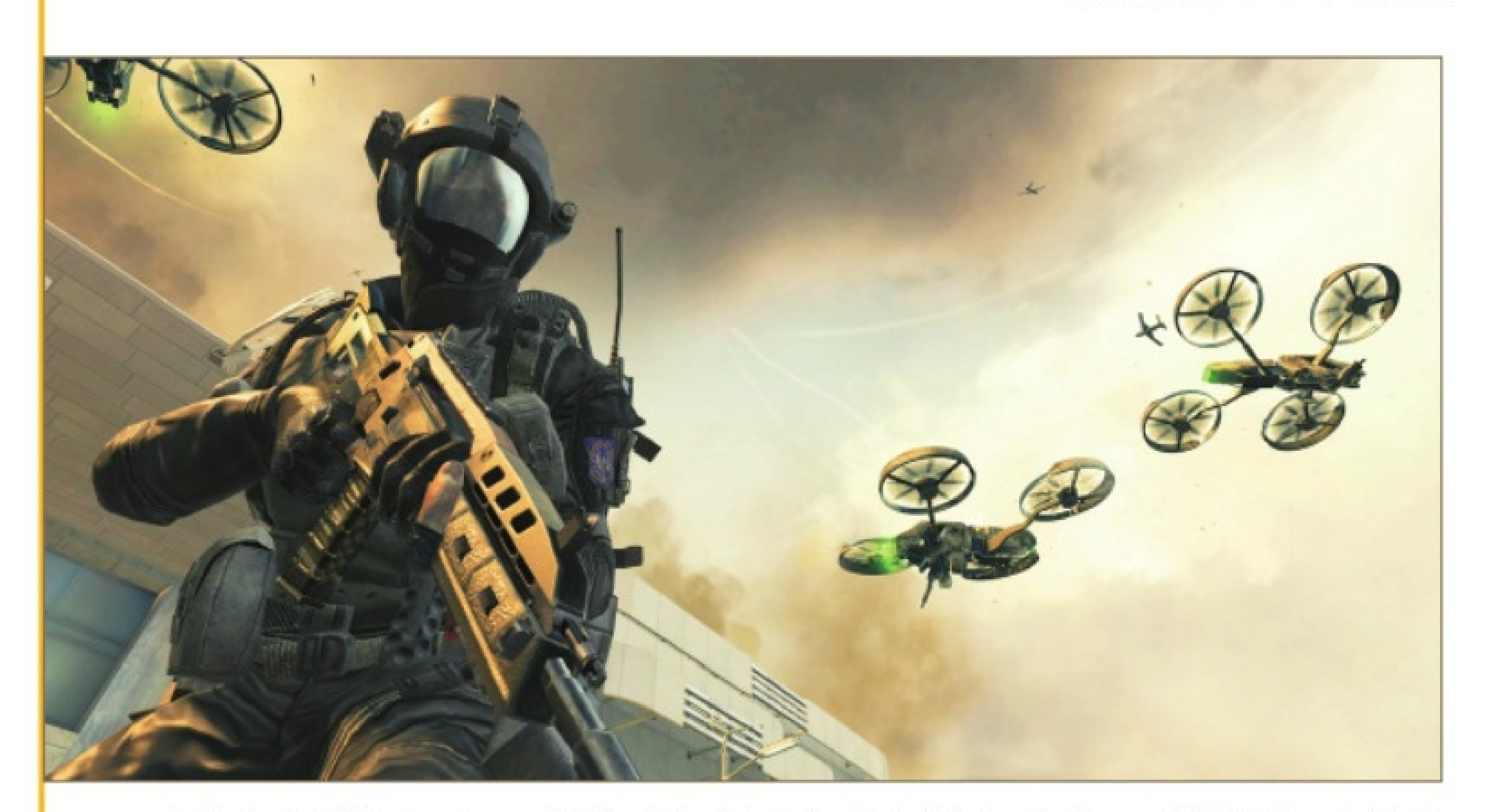
制作： Criterion
发行： EA
类型： 竞速
发售日期： 2012年11月2日
期待度： ★★★★

美式主旋律大片，再起！

使命召唤——黑色行动2

Call of Duty: Black Ops Ⅱ

■晶合实验室 坏香橙



好吧，又到了一年一度的“使命召唤震撼业界时刻”。根据近年来这个系列游戏的发售次序列表，今年登场的重磅作品便是《使命召唤——黑色行动2》。和发售于2010年的《使命召唤——黑色行动》相比，“黑色行动2”的主线剧情终于摆脱了阴云密布的冷战背景——取而代之的是化“冷”为“热”的2025年未来大国之战时代。从官方放出的信息资料中我们不难发现，除了离奇程度史无前例的剧情之外，制作组在近未来士兵的装备设定方面也采取了相当保守的态度——那些型号似曾相识但造型貌合神离的枪支便是证明。前作游戏中颇受欢迎的“僵尸模式”理所当然地得到了保留，同时会增添更丰富的要素来完善这一模式的娱乐价值。毫无疑问，对于从《使命召唤4——现代战争》开始对这个系列游戏产生浓厚兴趣的玩家来说，“黑色行动2”肯定是一款不容错过的重磅大作。当然，这种充满新保守主义色彩的美式主旋律游戏究竟还可以继续流行多久，相信这部作品也会给出我们参考答案。P

制作： Treyarch
发行： Activision
类型： 第一人称射击
发售日期： 2012年11月13日
期待度： ★★★★

翩若游龙惊鸿剑

——《仙剑奇侠传五前传》系列报道（三）

■北京软星 “仙剑”制作团队



“仙剑”的世界中，除了曲折动人的剧情外，另一个重要部分就是御剑对敌的战斗系统了。战斗系统是与剧情故事相互衬托补充、丰富整个游戏内容不可或缺的环节。特别是在长久的跋山涉水、刀光剑影之后，扣人心扉的剧情缓缓流出，洗去一路奔波积下的风尘，相信此时大家回想起刚刚闯过的迷宫和战斗，成就感也就呼之欲出了。

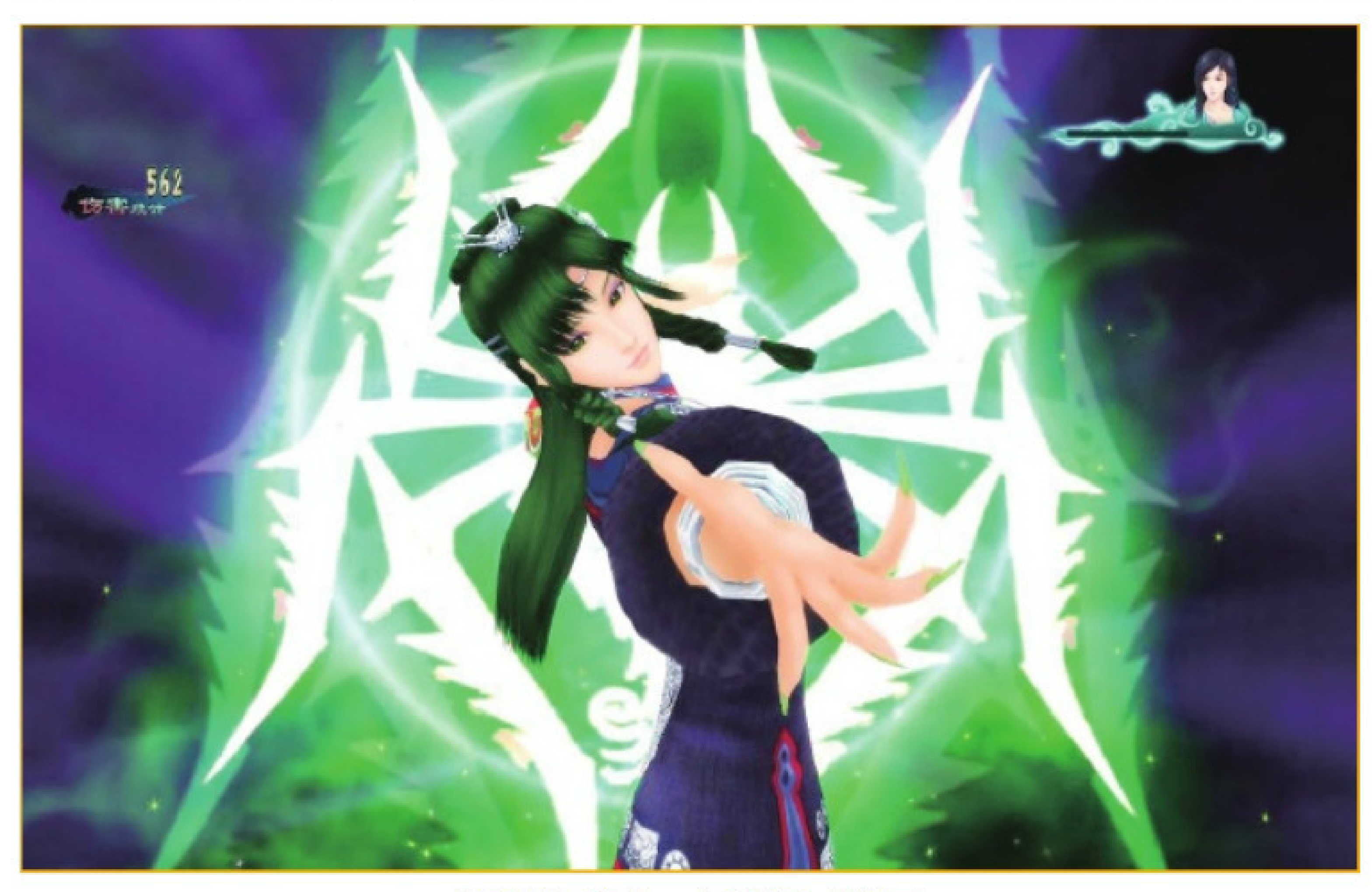
在“仙五”发售后，我们收集了大量玩家们反馈的意见和建议，并对“仙五前传”的战斗系统做出了有针对性的创新和完善。在游戏开始时，玩家可以选择想要进行的游戏难度，分为简单、普通和困难三种模式，希望可以满足不同玩家对于游戏的体验需求。游戏的操作也会延续“仙五”简明直观的方式，力求能做出更加爽快的战斗体验。

那么，在本期的介绍中，我们就一起来先了解一下“仙五前传”的战斗系统吧。

可控角色空前，“十全十美”

在之前的爆料中有提到，“仙五前传”战斗系统的一大亮点，便是可控角色多达十人。十位性格风格各异的人物会在故事中加入队伍，他们各自独有的战斗方式与华丽绝技将会一一呈现给玩家。敬请大家在游戏中去尽情体验“十勇士”剑啸枪扫、内劲化气对阵敌方的飒爽英姿吧！

另外，同场参战人数也增至四人，并可在战斗之中进行换人（小贴士：虽然我方人多了，也要注意不要对敌方掉以轻心哦！），大家可以根据战斗的需



结萝施展绝技，充满魄力的特写


合击发动，施展疑似蜀山派剑术的男性角色看起来很爷们，读者在看到本期杂志时，应该已经得知了他的名字……

要将后备队列中的角色换上场进行战斗（笔者觉得人多的最大好处就是在一些大Boss战中能够力挽狂澜！）。

之前已经公布的角色想来大家都有了一些了解，本次为十名角色量身定做的技能特效将比“仙五”更加华丽，同时对技能的时长进行了调整，当然“ESC跳过功能”依然存在。在技能的功效上，新增了职业特色更加鲜明的设计，从而加强不同角色在战斗中的作用和定位。无论是技能的名称，还是技能的特效，再到技能施展人物的动作姿势，本次都在各方面都凝聚了研发人员的心思。当大家在战斗中看到每个角色一展“翩若游龙惊鸿剑，气贯长虹破苍穹”的终极技能时，能够和我们一样感到快乐和兴奋。

全员连携登场，合击升级

本次的战斗除了场景和特效能给大家带来感官盛宴之外，当然还有其他新鲜而让人振奋的设计。在“仙五前传”中，有一个创新的战斗元素，相信能给大家带来不一样的战斗乐趣。这就是“仙五前传”战斗的又一亮点——全员连携攻击。

我们一直希望，可以在游戏的战斗中体现出角色相互协力共同对敌的感觉，这也就是“全员连携”攻击模式的设计初衷。简单地说，“全员连携”就是当玩家满足一定的使用条件时，可以连续让角色攻击指定敌人，不光是在场的人物，即便是在后备队列中的人物，也会一起上阵同仇敌忾，合力应援集火敌方。

而合击在“仙五前传”中也彻底改变了面貌，相关人物可以两两搭配出招，不同搭配的绝技表现也不相同，总的合击效果数将大大超过“仙五”中的4种。其中既有两位男性角色联手时的阳刚霸气，也有两位女性角色合击时的翩舞柔美，或者是情侣同心时的携手默契（玩家技术将是连携伤害多少的关键，高手往往能轰出无比爽快的伤害数字。对了，主程序张继庆曾信心满满地为同事们进行连携高伤害演示，结果……唉）。

Boss小怪战斗，多种多样

Boss战永远是战斗系统中大家最关心的部分，正所谓“养兵千日，用兵一时”，一路升级，购买神兵利器，为的就是能和游戏中的Boss一较高下。那么，“仙五前传”中的众多Boss，又会有什么让人眼前一亮的特色呢？

本次Boss涉及了人、神、妖、魔各个类型，而且除了主线Boss外还添加了多个单独制作的隐藏Boss（笔者就很喜欢游戏中的一个Boss姐姐，一方面是因为她冷艳的外表，另外也因为她和主角之间不寻常的互动！）。大家应该还记得之前公布过的“巨蟹”吧，它将是一个可以进行“部位破坏”的Boss，除此之外其他Boss也都各自身怀“秘密”等待玩家去发现。

我们希望Boss战不再只是单纯地要求玩家去“拼药瓶”，而应该是一个更多需要观察和探索敌人行动规律与弱点的过程。比如有些Boss会以人质为胁，玩家在战斗中要不时注意人质的血量，如果人质被Boss杀害，则玩家会根据被害人质的数量


连携攻击集气，将会是哪两位组合出手？注意看右上角的头像，候补队员能起到怎样的作用？



楼兰王的概念设计图



“三皇”中女娲的概念设计图

邀请玩家关注以下相关网页：

“仙剑五前传”官网：http://pal5q.baiyou100.com/2501000.asp

仙剑官方微博：http://e.weibo.com/palclub

仙剑官方论坛：http://bbs.pal-club.com.cn/forum.php

姚仙微博：http://weibo.com/yaosir1

受到不同程度的惩罚。只有在保护人质和攻击Boss间做到合理的均衡，才能完美地战胜Boss。

再比如，在一些战斗中，将会跳出需要玩家快速点击的特殊界面，玩家若操作正确，则可以获得各种有利于战斗的奖励，如：回避敌方攻击、反击敌人，获得连携点数等等，从而使战局对我方更有利。有时玩家则需要通过攻击战斗场景里的机关来改变我方所处的局势。而对于一些常规攻击并不能有效造成伤害的敌人，则一般可以通过“连携”来打出不错的伤害。当然，多多注意属性相克、多多偷袭敌人，也依然是让战斗事半功倍的好办法。

除了Boss战以外，在升级路上的小怪战斗也是趣味多多。一些小怪会有很怪癖或者小傲娇的情绪，这时不要硬砍它让这小家伙钻牛角尖，给点好处请吃个糖什么的，八成小家伙就会乐颠颠地跑开啦……途径的路上如果看见有神秘的包子怪，一定不要放过向它挑战的机会哦，掉落的奖励也是很丰富的！而野外迷宫中的一些阵法和机关，触发之后也会得到相应的增益或者减益Buff状态，要特别注意哦。（之前看到有玩家讨论，游戏中会不会有队伍中的同伴“反目”的情况出现，这个嘛……黑化妖化什么的也挺不错是吧！）

研发趣闻

1.最近美术们已经开始抽时间整理画册的素材，于是……出现了一堆让人捶桌的搞笑图稿，主美肇一龙的口头禅变成了“这图我都没见过！快收进画册！”

2.本期杂志上市时，“仙五前传”的第二部宣传动画应该已经公布了，不知大家感觉如何？其中的一些画面还只是研发阶段的效果，不过信息量还是很足的哦！

3.主程张继庆，总是处于一种恐慌的状态，面对一个个面带微笑去找他的同事，他总是惶恐地说着同样的话，“你们又想要什么新功能……”

4.测试部的同事们目前正在加紧进行游戏各方面的测试，非常辛苦。每天下班前提交的测试报告，则决定了项目负责人第二天的心情。（PS：最近他的心情多是晴天。）

DARKSIDERS II
暗黑血统Ⅱ

辽宁 枫红一刀流
江苏 老黑

《暗黑血统》采用圣经故事为游戏背景。焦灼议会是一个保护万物存在的远古组织，独立于天堂和地狱之外，维系着光明与黑暗的平衡。世界终结之时，第七封印破坏，白、红、黑、灰四匹马的骑士降临人间对人类进行审判。届时天地变色，日月无光，世界毁灭。天启四骑士包括：瘟疫（Fury）、战争（War）、饥荒（Strife）和死亡（Death）。在前作中，四骑士之一的“战争”在第七封印破碎之前降临人世，被议会的阴谋所利用，灭绝了人类，最终遭到焦灼议会的裁决，夺走了他的力量，让他慢慢死亡。在本作中，苍白骑士“死亡”发誓要为“战争”讨回自由和清白，穿越于造物领地、亡者国度和天使领域之间，寻找灵魂之井复活人类，试图重拾浩劫中消亡的人性。

DARKSIDERS II 点评：杂烩也要出风格

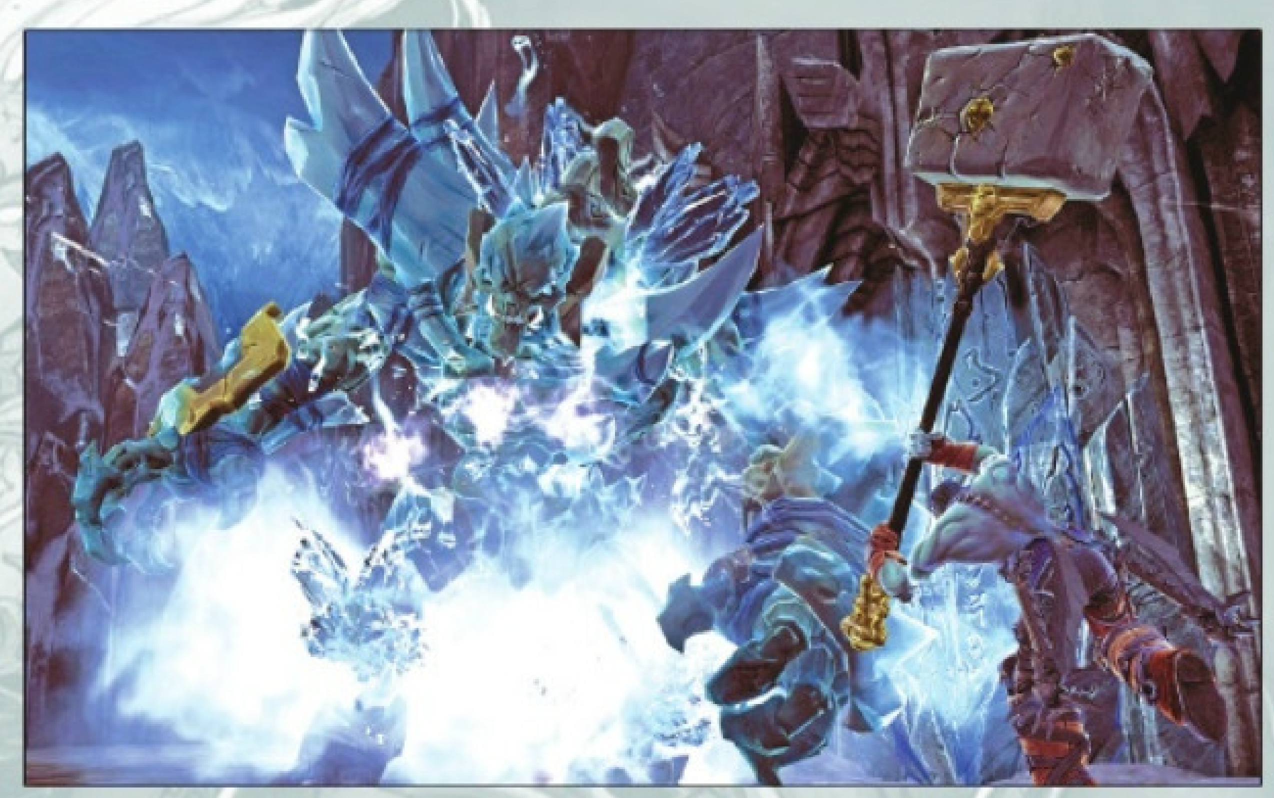


借鉴同类型游戏中的优秀设计，然后创造博采众长，让受众皆大欢喜的神作……遗憾的是，游戏设计领域从来就没有1+1=2的公式，以“拿来主义”作为指导思想制作出来的，往往只是像雾像雨又像风，到头来落得个四不像的雷作。

在ACT领域，秉承“杂烩”思路的《战神》（God of War）的成功绝非偶然，它并不是要简单地罗列其他作品的成功要素，而是将这些要素为游戏的核心——操作简单、爽快，追求霸气演出效果的希腊神话背景复仇史诗所服务的。

尽管在故事、人设和动作系统上并无任何共同之处，但《暗黑血统》系列和《战神》的理念是一样的，即从《鬼泣》《波斯王子》《鬼武者》等优秀作品中汲取营养，但这些元素并不是机械的混搭，它们都是围绕着“塞尔达”式的探索冒险风格进行整合。从篇幅上来说，《暗黑血统Ⅱ》的解谜流程依然要大大超过战斗，并且在难度上丝毫没有对轻度玩家统治的市场有任何的妥协（某些谜题的设计甚至让人有穿越到《传送门》的感觉）——无论是迷宫的面积还是谜题设计的水准都全面超越前作。即便如此，《暗黑血统Ⅱ》也没有采用镜头提示、NPC“报答案”等“人性化”的辅助方式。

除了继续向任天堂致敬以外，《暗黑血统Ⅱ》中更是将暴雪作为了力量汲取的源泉。从“大菠萝”借鉴的装备系统和技能体系，使得游戏俨然具有了ARPG的特征。打怪会掉落装备，想要高级货，就要不断挑战等级比自己高的怪。某些靠技术根本搞不定的Boss，只要换一种武器就能轻松对其实施虐杀，乃至秒杀。当然这样的“大杀器”不是从天而降的，你需要不停地投身于“洗刷刷”的伟大事业中。制作组非常体贴地为因为能力太低（既可以是角色当前的实力，也可以是玩家的操作水平）而卡关的游戏者们提供了“穿越”的技能，让你能够以一键方式直接飞到那些用来刷怪的热点地区。


本作在战斗方面的理念类似于《战神》，同样都是追求爽快霸气的演出效果

由于让本作主角Death一路捡破烂，然后开着回城卷轴将一堆垃圾卖给小贩换取现钞的奇葩场面确实相当违和，于是制作组非常体贴地提供了将前期的低级武器，作为淬炼高级武器原材料使用的权限，彻底摆脱了复杂的“市场经济”。虽然说前作必备的宝箱和技术流在这种让ACT迷不齿的刷怪风格下确实已经没有多少用武之地，但这也是制作组出于同一风格的考虑——将解谜交给“塞尔达”，将动作交给“大菠萝”。不同名字、不同数值和样式的装备，还有对应的支线任务供你刷个痛快。自从一代就开始的卡通风格的人设在本作的上述特性下，更是让人怀疑这帮信奉“天下游戏一大抄”的宅男根本就是故意要等着在二代中去致敬“山口山”的。

杂烩人人都会做，可将杂烩做出特色来，绝不是一件容易的事情。在《战神》成为杂烩游戏的标杆之后，《暗黑血统》并没有像《但丁地狱》那样陷入机械堆积的桎梏不能自拔，而是站在任天堂和暴雪两个巨人的肩膀上，同时也在游戏中倾注了自己对动作冒险游戏的独到理解。世界上没有一家知名餐馆是以大杂烩作为招牌菜，也没有一个游戏开发商能够靠七拼八凑而获得玩家的认同，即便是拿来主义，也要将他人的东西用于为自己的“核心科技”所服务，这就是《暗黑血统》给我们的启示。


本作在解谜难度上丝毫没有对轻度玩家统治的市场有任何的妥协，谜题难度全面超越前作


从“大菠萝”借鉴的装备系统，使得打怪刷装备成为玩家获得高级装备的必要手段

DARKSIDERS II 末日之战的游戏规则——浅谈《暗黑血统》的世界观



与以《暗黑破坏神》为代表的涉及宗教元素的游戏作品类似的是，《暗黑血统》系列对《圣经》故事和基督教宗教要素的借鉴，仅仅局限于个别的概念和关系，从整个世界观的框架到主要角色的设定都自成体系。除了已经发行的两款游戏以外，还有周边小说《暗黑血统——憎恶之库》以及丰富的官方设定资料，这使得《暗黑血统》的世界观尽管在细节上尚显粗糙，但跨度长达几亿年的时间线以及庞大的种族设定，已经让这个以“天启”和“四骑士”传说为核心的故事具备了强大的史诗气场。下面就让我们通过有限的篇幅，来对《暗黑血统》的世界观有一个大致的了解。

◆造物主（The Creator）

在《暗黑血统》的世界观中没有“上帝”，取而代之的是一个只存在于传说中的神——造物主。她创造了天堂、地狱和人间三界（分别是第一、第二和第三王国），并孕育了包括古圣族（The Old Ones）在内的所有生命存在。造物主致力于世间万物的和谐发展，但光明与黑暗两种力量的此消彼长，使得种族之间的争斗不断。失望的造物主最终选择了离开。在漫长的纷争中，昔日的强族坠入了深渊，新的种族在战火中崛起。

◆工匠（The Makers）

工匠是造物主最先创造的古圣族中的一支，他们居住在锻造世界——也就是《暗黑血统Ⅱ》探索的重点地区之一。即便这

个世界已经在消亡之中，工匠也不愿意凭借自己的能力介入其他世界的斗争，他们唯一的爱好就是建造复杂的建筑、机械和武器，甚至同时为天堂和地狱建造了许多奇迹城市。工匠的设定与西方奇幻中的矮人非常相似，他们都热衷工艺，留着长长的胡须，说话带有苏格兰和德国口音，住在岩石垒成的宫殿中，喜欢以重型钝器作为武器。虽然他们在天堂与地狱上百万年的战争中一直奉行绝不介入的政策，但这种政治态度并不代表工匠是一群反战分子。就像顽固而热血的矮人那样，一旦工匠准备战斗，那么等待对方的就注定是一场劫难。

◆天使（Angels）

在《暗黑血统》世界观中的天使可不是一群头上冒着“股轮圈”，身后插着小翅膀的光屁股萌男，他们是身披黄金甲，手持能够发射光束的天剑和圣矛的狂战士，他们的言行严格遵守最纯粹的宗教纪律——《战争法典》（Codex Bellum），天生憎恶黑暗与恶魔。同地狱相比，天使在数量上不占优势，因此他们更注重发展质量。即便在七封印形成之后的岁月中，天使对军备研发的投入一刻也没有停止。除了威力惊人的救赎大炮以外，在官方小说的剧情中，天堂军的首领Abaddon研究出了足以对地狱实施“一发全灭”的大规模杀伤性武器——圣光炸弹，也正是这个原因引发了三界仲裁机构——焦炙议会的强势介入。

◆恶魔（Demon）

嗜血狂暴、残忍自私、野蛮无情……基本上，



血气方刚的“战争”被议会绕过世间的平衡法则，将他当枪使，成为阴谋的实施者



天使与恶魔，光明与黑暗，这两种力量此消彼长，不断争斗，永无止境

用人类语言中最为恶毒的贬义词来定义恶魔的特征都不为过。与装备精良且有某种道德洁癖（抑或是光明强迫症）的天使完全不同的是，恶魔极少使用武器，它们依靠自己的利爪、尖牙和触角作战。在“实现胜利的方式”这个问题上永远也没有底线，任何恶毒的作战方法只要有效，对于恶魔而言就是最好的行动策略。恶魔族群的成员包罗万象，从数十米高的巨人到密密麻麻的“蝗虫”，甚至有不少使用诱惑、腐化方式吸引来的堕落天使的强势加盟。

◆焦炙议会（The Charred Council）

天堂和地狱自从创始以来，一直处于战争状态。对此没有任何势力能够阻止这场纷争的延续。终于有一天，圣古族中的一些神秘分子组建了拥有压倒性力量的焦炙议会，他们的杀手锏就是上天入地、无所不能的四骑士——这四个上古种族拿非利（Nephilim）仅有的传人，拥有毁灭一切的超强战力。恶魔和天使被迫在这个调停组织面前定下了停战协议，从而让人类能够在免于恐惧与被奴役的状态下自由发展。而这份由两个势不两立的好战派系所签下的，也只是一份暂时的停火协议。议会的意图是让人类发展壮大到足以与另外两个种族相抗衡，从而实现三足鼎立式的相对平衡。出于妥协，议会答应当人类文明发展到一定阶段的时候，末日之战就可以开启。

为了防止任何一方提前发动天启大决战，议会设置了七封印（与《圣经——启示录》中象征性的七封印不同的是，《暗黑血统》世界观中的这些圣器是实体存在的），唯有议会成员才有解开限制的权力。而如果有任何一方在七封印中的任何一个依然完好的情况下发动战争



议会是以熔岩中的三座巨型雕像作为实体存在的，如此热衷平衡的他们究竟怀着怎样的目的？他们是否就是造物主的代言人？一切还不得而知



天启四骑士

（或者强制打破封印），四骑士就会降临世间，作为古老戒律的执行者，制裁任何不受约束的，对世界的完整和平衡造成威胁的势力。除了肉体消灭以外，议会最为严厉的惩罚，就是将违反戒律的敌人丢入永恒的虚空之中。议会的圣殿坐落于一块漂浮在汹涌岩浆之上的岩石上，让人怀疑这一神秘的仲裁机构位于地狱之中。而实际上，除了受到他们召唤的四骑士和被“捉拿归案”的好战分子外，没有人能够到达议会所在的绝对领域，也没有人见过议会的“议员”们的真身，他们（抑或是只有一个成员）以三座雕像来代表自己的实体存在。三名仲裁者面对同一个“案件”时会有不同的分工，并且也会表现出不同的个性差异和言语风格——“雕像一”负责严厉的控告，“雕像二”具有强大的预见性，并负责最终的裁决，“雕像三”冷静而睿智，在各方矛盾剧烈对抗的时候，能够拿出最为合理且公平的解决方案。

◆天启四骑士（Four Horsemen of Apocalypse）

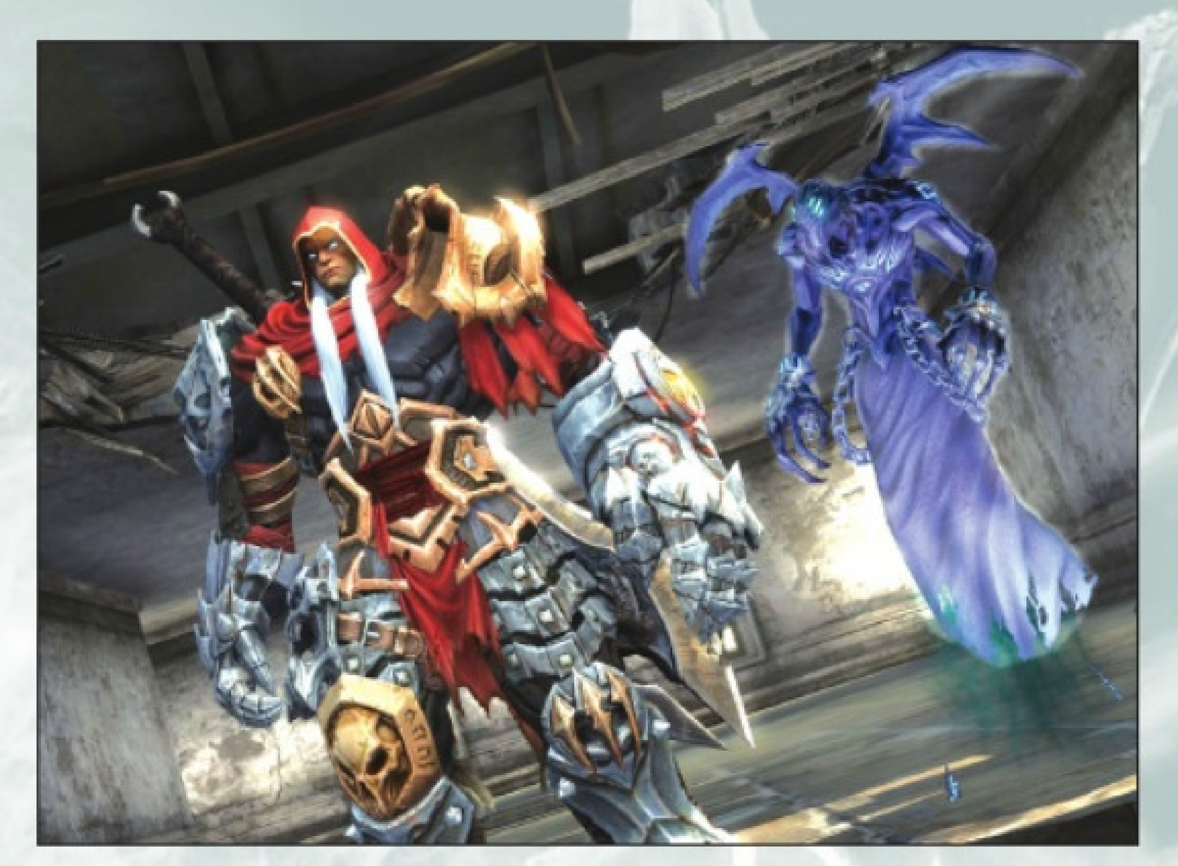
这四位在议会领导下以维护宇宙平衡为己任的骑士分别是：

战争（War）：《暗黑血统》初代的主角，使用名为“混沌吞噬者”的巨剑，是四骑中的“少壮派”（他的年纪是四位中最轻的），力量强大，性格火暴，脾气倔强，一旦复仇心被激发出来，就会变成只认死理的偏执狂。也正是因为这个原因，战神在《暗黑血统》初代的故事中被议会利用，成为了阴谋的实施者。

死亡（Death）：四骑中最年长的一位，也是唯一幸存下来的拿非利始祖，亲眼见证了族人从崛起到灭亡的全过程。正是因为他看透了世态炎凉，对表面上笼罩着正义光环，而背地里干尽缺德事的议会相当蔑视。在《暗黑血统Ⅱ》的故事中，他不遗余力地为了证明战神的清白而战。

争斗（Strife）：使用一支名为“仁慈”和一支名为“救赎”的手枪作战，官方漫画中显示这是一个脾气很差，自控能力极弱的角色，经常有许多神经刀式的表演。

愤怒（Fury）：唯一的一名女性骑士，使用长鞭作为武器，仅仅在《暗黑血统Ⅱ》中作为“酱油”出场，目前的资料不明。


为了达成对“战争”的全面控制，议会派遣Watcher附身于“战争”，当后者领悟真相之后，议会首先想到的就是杀人灭口

整个《暗黑血统》游戏的故事，就是各方势力试图利用以七封印为核心的平衡法则的漏洞，实现自己野心的故事。这个漏洞，说白了就是议会和四骑士之间的微妙关系：议会本身并没有什么力量，与四骑士也不是上下级式的隶属关系，必须严格按照规则行事。他们不能为了强化自己的权威，或者为了削弱某一方的势力而将四骑士当作打手使用。他们只能限制四骑士的能力，而不能随心所欲地对他们下达命令。并且一旦天启发动之后，降临到地球上负责最终清场的四位骑士已经无需再接受议会的管制，也没有人能够限制他们爆发出的能力。

天堂军的领袖大天使Abaddon（日后被腐化的地狱之王“毁灭者”）自从七封印铸就以来，从来都没有等待审判日来临的耐心，这位不耐烦的天使长寻思出来一个既可以同地狱开战，同时又能够逃脱议会惩罚的方法——暗自里使用末日之剑破坏6个封印，人为制造出末日之战号角已经吹响的假象，引诱早已经蓄势待发的恶魔冲入人

间，从而营造出恶魔不宣而战，首先破坏平衡法则，天堂则为了维护宇宙河蟹而奋力反击的姿态。由于尚有一枚封印完好，因此双方势力最为忌惮的四骑也在“出场条件”的限制下无法干预。待闪击成功之后，即便议会过问，占据道德制高点的天使阵营也无需担心自己会受到任何惩罚。同时，第七枚封印对于天使族来说也是一份保险，因为在形势被动的情况下可以自己打破封印，从而召唤四骑士乱入进行清场。虽说肯定会顺带干掉不少“自己人”，但也能消除天堂被亡国灭种的危机。


“死亡”在二代游戏中遇到了工匠族的Elder，作为一个中立而强大的种族，工匠族也是决定这场天启之战走向的重要变量

然而具有“天然呆”特质的Abaddon寻思出来的这条妙计，早已被议会识破，同时三位议员也意识到在天堂和地狱暗地里都在搞军备竞赛的形势下，平衡迟早会被打破。为了捍卫议会的权威，三巨头需要将天使和恶魔阵营打疼、打怕、打服气。然而作为平衡法则的制定者，议会不能在七封印没有被全部解开的情况下对各方进行制裁，因为这等于知法犯法，会失去最后的合法性。况且作为执行者的四骑士名义上是议会的“武器”，实际上他们只是对规则负责，并不效忠于任何组织，他们是不能像社团马仔那样随便操起家伙去四处砍人的。

正如三巨头之间在讨论时的对白：“如果没有证据，就没有正义一说，唯有暴力肆虐，四骑士会迷失方向，只剩下杀戮”。因此，既要狠狠教训一下双方的“麻烦制造者”，同时又不违反法则的方法，就是单独派出一名骑士来解决问题，于是他们想到了热血与无脑指数成正比的“战争”——如果让“战争”背上污名，他一定会不惜一切代价为自己的清白而奋战，不管对手是天使、恶魔还是历史更加悠久的种族。于是议会伪造出动的信号，让“战争”降临到地球，然后故意抽干他的能量，让他在战败之后被召唤回到议会宫殿，控告其擅自降临人间，对人类的灭亡负全责。然后再给予被仇恨感烧坏大脑的“战争”重回地球洗刷屈辱和冤屈的机会，并且使用小妖“监视者”（Watcher）来监督其行动，从而达成了对其行动直接和间接的双重控制权。

然而，各方的如意算盘，却由于战神在为个人荣誉而战的过程中的觉悟而破产，战神不仅了解到了议会的阴谋，而且还参透了重生，并且让四骑士彻底摆脱议会控制的方法。在《暗黑血统Ⅱ》的结尾，可以看到本作的主角“死神”也掌握了重生之道。相信在后续的剧情中，四骑士必然会从议会的附属品一跃变成一个地位和能力同样超然的独立势力。

随着《暗黑血统Ⅱ》故事的结束，我们不妨推测一下这部“启示录”未来的发展方向：议会“既当运动员又当裁判”的真实面目已经暴露，因此独立的四骑士必然会对他们展开一场复仇之战。权衡各方的得失，我们不难看出魔族的前任领导Samael才是这场大灾难的最大受益人——他不仅利用“战争”获得了自由，并且清除掉了“毁灭者”这样一个难缠的狠角色，而之前背叛自己的Lilith在《暗黑血统Ⅱ》的结尾已经遭了幕后势力的黑手，因此连内部清洗都省了，就直接重掌魔族帅印……随着一代结尾（同时也是二代结尾之后的故事）仰望天空的战神看到三位战友如同流星一样急坠而下，所有杀红眼的人才会意识到，天启大决战才刚刚开始。



DARKSIDERS II 《暗黑血统II》流程攻略



序幕：冰封谷（The Icy Veil）

精品	总评 8.5
制作	Vigil Games
发行	THQ
类型	动作冒险
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画面 Graphics	8.3
音效 Sound	8.8
创意 Creativity	8.5
剧情 Story	8.3

操作键位

移动：W、S、A、D
攻击：鼠标左、右键
跳跃：空格
锁定目标：Shift
瞄准：Q
翻滚：Alt
跑步/行走：B
固定视角：F
环境互动：E
技能菜单：Tab
系统菜单：Esc/I
属性菜单：O
释放技能：1～9
召唤马匹：C
马匹冲刺：Alt
召唤尘隼：Z

苍白骑士“死亡”赶到冰封谷，寻找保护契约的秘密守护者，陪伴他的除了绝望青驹，还有一只名为尘隼的苍鹰。

序幕是训练关，用来熟悉一下游戏的机关元素和操作。在杀掉几只冰怪后，往前进入黑暗要塞。

黑暗要塞（The Dark Fortress）

前行遇到深坑，呈一定角度朝墙壁跳过去（空格），沿墙壁奔跑。左侧墙后是隐藏地点，里面是只宝箱。游戏中这样的隐藏地点很多，收集元素也很多，本攻略只提示较难拿的道具位置，其余请自行探索。


游戏中的墙壁攀援、跳跃和《波斯王子》如出一辙

继续走，深坑上方有几根倒悬木柱，跳上转过去。由墙壁或柱子往背后跳，要先按Shift有倾斜身体的动作才行。这里的跑墙、攀爬和柱子跳跃与《波斯王子》系列一般无二。

杀掉破冰而出的小冰怪，将附近的冰块敲碎解决剩余，血量较低时按快捷键1服用药水。继续练习攀爬墙壁，有壁架和藤蔓的地方都可以攀援。

●Boss战：冰霜巨人（Ice Giant）

这个Boss的攻击方式单一，咆哮蓄势后冲过来攻击，在它冲刺的时候按方向键和Alt闪躲到一旁，趁它僵直的短暂时间近身攻击，不要贪心，打几下就跑开，如此反复即可。

进入走廊，练习用木桩接力跑墙，在末端将机关推进去，乘升降机抵达上层。练习两道墙壁间的弹跳，玩过《波斯王子》的话对此并不陌生。

见到秘密守护者——乌鸦之祖，在他的护身符里拘禁着拿非利人的灵魂，他不肯拿出自己守护的秘密来洗刷“战争”的罪名，并变身为“战争”与“死亡”对决。

●Boss战：战争（War）

他的攻击方式是快速的旋身一刀，朝身前劈出一刀，发射短距离冲击波，跳跃到高空朝地面攻击，发射长距离的冲击波，攻击地面，在身周地面穿出刀刃造成范围伤害。和打冰霜巨人相同，先引诱他发动攻击，利用招式后的僵直时间近身攻击。只是“战争”的攻击速度较快，好好把握他放招后的间隙。无论是Boss还是普通敌人，从侧面和背后的攻击都有较高的暴击率。打倒了“战争”，现出乌鸦之祖的原形，他的护身符破碎，拘禁的拿非利人的灵魂飞进“死亡”的躯体，“死亡”随即昏迷……

第一幕 造物领地（The Forge Lands）

1.峰峦之火（Fire of the Mountain）

“死亡”醒来，发现自己被放逐到另一世界——造物领地，面前的艾答尔德自称是造物者。造物者是创造世界的种族，凌驾于天使、恶魔和焦灼议会之上，天堂和炼狱都是出自他们之手。


面前的艾答尔德自称是造物者

消灭掉出现的构造武士，艾答尔德看“死亡”身手不错，便说生命之树有左右生死的能力，只有按照正确的方法才能复活人类，他让

“死亡”去找女铁匠询问峰峦之火的事情，她会帮忙找到生命之树。对话过后按O键打开技能菜单，分配点数学习技能，分为先驱者（Harbinger）和通灵师（Necromancer）两类，前者可提升攻击、暴击率和恢复怒气等，后者则用来召唤食尸鬼、乌鸦和防护辅助等。



女铁匠阿尔雅是一位武器商，向她打听前往生命之树的方法

三圣石殿（Tri-Stone）

在三圣石殿的中心和训练师塞恩交谈，可向他购买技能，其中一个是免费的。在塞恩这里能接到支线任务“工匠战士”，建议升高等级后再与塞恩战斗，打败他可接到后续任务，分别去杀死贝瑟尔、血木、阿凯德纳和废黜国王，前两者在造物领地地图，后两者在死亡国度地图，其中阿凯德纳可在主线任务中杀死。建议在游戏中期拿到钩爪后进行探索，贝瑟尔在隐角遗迹东南角山洞，血木在悲泣峭壁桥边的遗迹里，废黜国王在巨兽峡谷的巢穴。

朝着巨大的石脸（锻炉大厅）走，沿左侧的石阶有座龙像，这里的书台其实是邮箱，由于PC版集成了很多DLC，能够从中拾取额外的奖励装备，属性好于商店所售的魔法装备。



盲目萨满穆莉雅是位炼金师，几个支线任务都和她相关

左边石亭的女铁匠阿尔雅说通往生命之树的道路被“堕落”阻挡，修好熔炉就能打造出造物者之钥，用它可激活守护者来清除障碍，到达生命之树那里。要让熔炉工作，需先恢复峰峦之火和峰峦之泪，有了火与水两个条件才能打造出钥匙。

阿尔雅是武器和盔甲商人，而右边石亭的萨满穆莉雅则是炼金师，在萨满这里可接到支线任务“萨满的护身符”——需收集三样道具，完成任务后可获得一个护身符。之后再找萨满交谈接到支线任务“生命火花”。

前往出口和塞恩谈话，他帮忙打开大门。往前是一个水潭，练习游泳。有些道具藏在水底，在这里能收集到船夫金币。船夫金币是在古代传说中人死后渡过冥河时向船夫贿赂的钱币，它是向商人沃尔格林购买宝盒的辅助币，是游戏的收集元素之一。返回到水潭上面，沿右侧的墙壁爬出去，来到石祖山谷。

石祖山谷（Stonefather's Vale）

刚进山谷便看到一只章鱼似的独眼巨怪，骑马往右侧山谷走，拾取亡灵之书。杀掉出现的徘徊者，然后朝山谷东边的拱门走。

悲泣峭壁（The Weeping Crag）

水潭对面是可探索的遗迹，在拿到钩爪后再来探索。岔路左转遇到黑魔法师沃尔格林，他要主角收集亡灵之书的纸页，接到支线任务“亡灵之书”——收集10页可凑成章节，将章节交给沃尔格林换取白骨之钥，可开启一座古墓迷宫。古墓共有4座，每块大陆有1座。沃尔格林还是特殊商人，找他能买到洗点道具，还有高级装备盒子，需大量金钱和珍贵的船夫金币才能购买。



在世界旅行时会遇到商人沃尔格林

继续走，穿过灾祸森林（Baneswood）和焦炭小道（The charred Pass），途中有大量道具可以收集——宝箱、亡灵之书、船夫金币和宝石等。崖边树后，或从水井潜下去或会发现别有洞天。地图上的遗迹将来都是可以探索的，只是目前还缺少技能，暂时忽略。

沿山谷走到末端，看到卡恩与成群的构造武士战斗。清敌后和卡恩交谈，现在需要修复活峰峦之火，他落下了通往圣釜殿的桥梁。从卡恩这里还可接到支线任务“丢失与寻找”，此任务分为3个阶段，要伴随着主线剧情在3个迷宫中收集3样道具。

2.圣釜殿（The Cauldron）

推机关进到圣釜殿，从地上拾取炸弹，按Q键瞄准，按鼠标中键投掷，炸开黄水晶拿到宝箱，再扔炸弹轰炸墙壁上的开关，

进入打开的门，左边是有紫骷髅的门，用骷髅钥匙才能打开。径直穿过对面的门，屋内横着一道熔岩深

渊，先沿坡道拿船夫金币，再利用左边的壁架越过深渊。后面的房间也有一道深渊，利用壁架、横梁和柱子爬到对岸。拾取炸弹轰炸右侧石柱上的机关，打开对面的门。从平台的左侧跳过去来到下一房间，在这里遭遇新型构造武士，穿戴绿色盔甲，并会投掷石块，将它们清掉后进入走廊，转角的宝箱里有地下城地图。

进入圆形大厅，看到潜行者正和一群构造武士交手，杀掉武士从宝箱拿到骷髅钥匙，用钥匙打开有紫骷髅的那道门。地上有道紫色符文的圆坑，将右边的圆球推进去，墙上出现木桩，由此爬到上方壁架的右端，回身跳到空中拾取船夫金币。返回壁架，往右跑墙到平台的雕像后拿宝箱。最后一次攀到壁架上，这回往左侧墙壁跑，爬到最初大殿上层平台。到右侧拿宝箱，再利用末端的两堵墙壁跳上去，上方壁室里有宝箱。回到壁架上，往左侧的墙壁攀爬，落身地面，穿过墙洞推机关，打开一道铁闸门。这个房间仍有一道紫骷髅的门，要找骷髅钥匙。

来到隔壁大殿，这里有两道栅门，其中一道栅门里有圆球，一道栅门里有宝箱，地面上共有3个圆坑。先用炸弹轰开右侧的黄水晶释放圆球1，将它滚到入口左侧的坑里，再打开栅门进去拿亡灵之书，并将圆球2滚出来，推进对面栅门任一侧的坑里。然后用炸弹再将圆球1炸出来，把它推到栅门另一侧的圆坑里，进栅门拿骷髅钥匙。

进入紫骷髅门，将右边的机关推进去，升起一道临时铁桥，它的下方是座熔炉，在熔炉外壁有壁架，要在它重新沉入熔浆前利用壁架跳到出口平台。推完机关立刻往右侧的壁架攀爬，回身跳到熔炉的壁架上，沿着它绕到背面，跳落到出口平台。

前面是圆形井壁，沿右侧墙壁爬上去，来到方才房间的高层。用炸弹轰炸左下方的黄水晶，后面有只宝箱。用炸弹轰炸对面的机关，跑过升起的铁桥。

●Boss战：达姆（Gharn）

它的攻击方式是冲击地面并快速冲向主角，朝前方打出一拳，拳头上旋转着锋利的刀刃。在受到一定伤害后，蹲在地上蓄势并释放爆炸攻击。它每次攻击后有数秒的僵直时间，快速近身攻击。它蹲下后会有10秒的僵直，借此时机打掉它大量的血。胜利后取得拳套——黑暗复仇者。

进入圣釜殿，正中圆台的锤子是转盘，推动它恢复峰峦之火。离开前破坏右侧箱子拿亡灵之书，跳下楼梯拾取船夫金币，楼梯底部还有只箱子。

回到卡恩处，此时开放快速旅行点，在大地图上直接传送回三石圣殿。和阿尔雅谈话，得到兄弟“饥荒”的配枪——救赎，开放武器装备商店。

3.峰峦之泪（Tears of the Mountain）

石祖山谷（Stonefather’s Vale）

返回山谷往章鱼独眼怪的左边路径走，和卡恩交谈后前往霖堡。在拱门左侧拾取船夫金币，用手枪射爆门上的炸弹，穿门西行。



将两个圆球推到栅门两侧的圆坑里

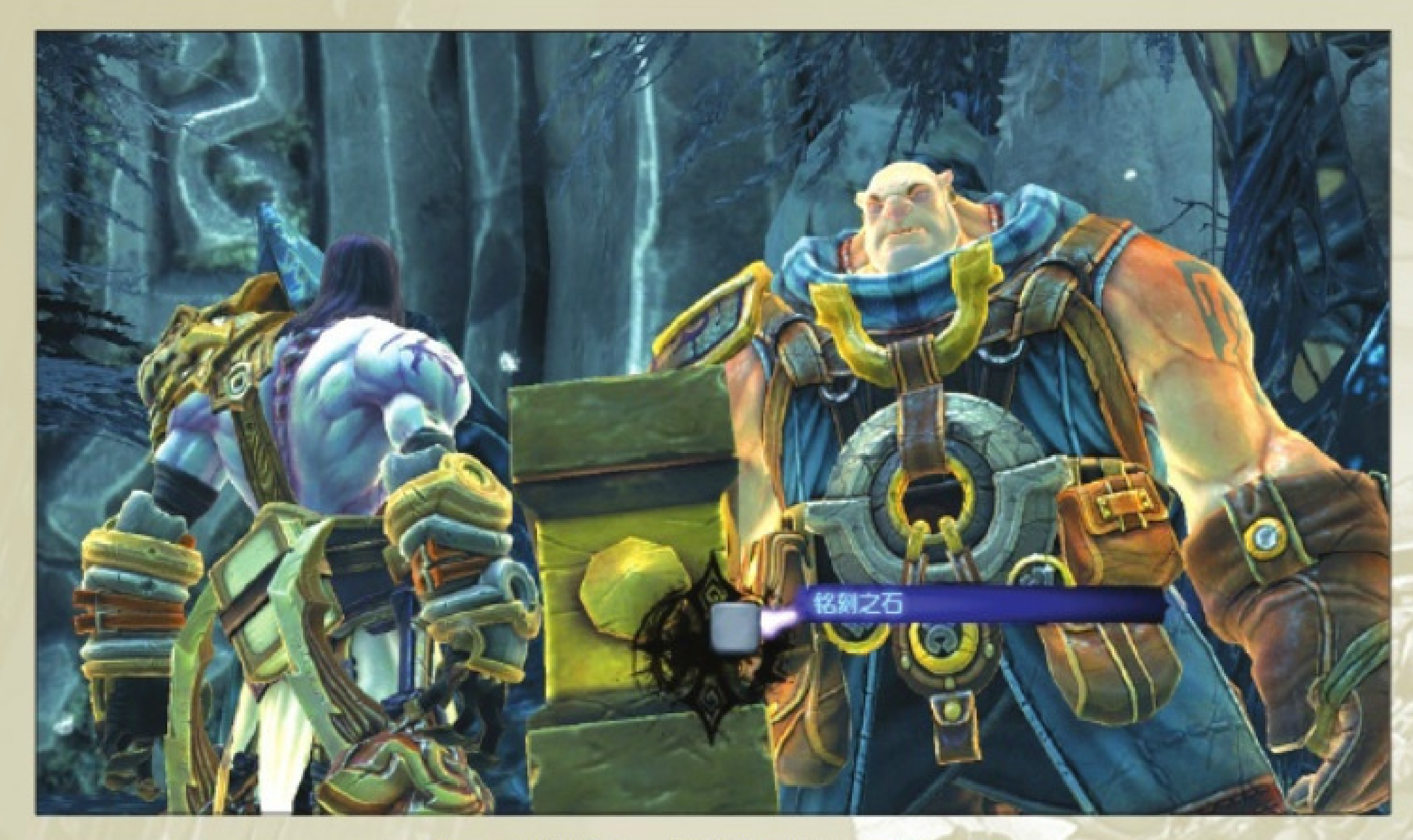
阴影峡谷（Shadow Gorge）

进入灰暗的峡谷，来到遗迹前遇到钉刺者，先摧毁它的巢穴就不会持续繁衍，杀钉刺者拾得媒染之露。前面是道紧锁的门，射爆左墙上的炸弹清除障碍，沿左墙爬上去，门外墙后有船夫金币。进屋杀刺钉者和徘徊者，杀到一定数量时打开出去的门，门外右侧是另一枚船夫金币，跳落地面扳动拉杆。

峡湾（The Fjord）

在右边的斜坡后有名叫黑根的构造体，交给主角一颗魅惑之石，接到支线任务“聚石成塔”——宝石分为蓝红黄三种，散落在世界各处，共有69枚，在





和卡恩谈话，得知铭刻之石的下落

场景中注意观察，看到宝石就用手枪射下来。收集到全部石头后，黑根会送给断头之镰。将各种颜色的石头交给黑根，还可得到永久的属性加成。

来到湖边潜入水中，在桥底拾取船夫金币。游到湖对岸调查守门石人的躯干，接到支线任务“沉默之石”——在拿到造物者之钥后将它激活，接到后续任务“徘徊之石”，要寻找它散落的肢体。左腿在灾祸森林东南方的小路，右腿在峡湾湖边的山道，左臂在地图东南角的焦炭小道，右臂在石祖山谷往西的阴影峡谷。找齐四肢后找奥兰，接到后续任务“造物族的编年史”，回城找萨满穆莉雅打听，为她收集暗影之叶种子得到磁石的情报，前往焦炭小道东南的遗迹探索。

在左边的建筑里能找到商人沃尔格林，从他后面的墙壁爬上去，拾取宝箱。返回湖边，沿羊肠小径来到霖堡。

霖堡（The Drenchfort）

一路清除钉刺者和徘徊者来到破败的方形庭院，对面是闭锁的门，正中一圆坑。由右侧的墙壁爬到上层，拾取炸弹扔到对面的圆球上，再用手枪射爆它，圆球掉落地面，将球滚进圆坑开门。

来到主庭院跳落底部，往东侧的墙壁一直爬上去，落身到断掉的楼梯拿宝箱。返回再重爬上去，进门是一段伴随着水渠的楼梯，右侧小屋里有宝箱，水渠末端是另一只宝箱。

沿水渠右侧走廊进大屋，清掉小怪，这时跃出一只大地巨岩，杀掉它后到房间的桌上拾取旅人头盔。拿完宝箱返回水渠末端，穿过走廊进入一座大厅。

大厅中央是座石像，两侧是两个圆坑。先往右侧跳进水里，潜水到另一边洞里拿宝箱。返回攀墙到达高处，在这里练习跑墙跳跃，越过墙角继续跑，落身到对面平台，将圆球推下去。回到大厅，往左侧墙壁攀爬，走过拱桥拾得船夫金币，从墙角的宝箱拿到地图。


两侧的水渠流淌着清澈的水，再将主闸门打开就可以完成任务了

跳落到栅门里的房间，先到墙后拿宝箱，再爬墙进墙洞拿炸弹，用它轰开地上的黄水晶释放圆球。将圆球推到栅门前，再取炸弹扔到它上面，爬到正中的方台踩踏板消除栅门，然后用手枪引爆炸弹，将圆球轰进大厅。回到大厅，分别将两个球推进圆坑，打开楼梯上的大门。拾取炸弹轰开黄水晶，露出里面的拉杆，用它打开水渠闸门。沿水渠前行，观察地图，往左岸上去拿宝箱。

返回城堡主庭院，部分沟渠流淌着水流。跳进水里沿隧道游出去拿船夫金币，由墙壁的壁架和木桩跳上去，到壁室里拿宝箱。继续往上爬，进屋清怪。在下间屋子里有紫骷髅门和空空的水渠，沿水渠前行，穿过墙洞从宝箱里拿到骷髅钥匙。进入骷髅门，大厅地上有个圆坑，而圆球在左侧被黄水晶阻挡的斜坡下端。从右侧墙壁爬上平台拿宝箱，回到入口再爬左侧墙壁，拾取炸弹清除斜坡上的黄水晶。跑到坡底推圆球，按鼠标中键用力推。将球推进圆坑，阶梯前的升降机落下，爬回平台取炸弹，站到升降机上将炸弹扔到圆球上，再将炸弹射爆轰开圆球，乘升降机上去。



在湖边见到守门石人，接到支线任务“沉默之石”

来到水渠房间，先上楼梯射爆闸门上方的炸弹清除障碍，再回到下边扳拉杆开闸门，跳进水渠游下去，落身到水池里拾取亡灵之书。潜进水底游到拿骷髅钥匙的那个房间，利用壁架爬上去，穿过通道来到水渠旁的平台，扳动拉杆打开闸门，将水流引进主庭院。

回到主庭院，进入雕像面对的门。游到水池对面，进入圆形大厅。大厅中央是一堆乱石杂木，将石球用力推过去，破开石头露出里边的巨大怪物——卡基斯诺，之前曾打过的大地巨岩只是它的小喽罗。

● Boss战：卡基斯诺（Karkinos）

它的攻击方式是冲撞，腾空撞击地面，造成范围伤害。受到一定伤害后，会召唤大地巨岩帮

忙，会将身体沉入地面，朝主角用地刺跟踪攻击。这只巨怪的护甲是坚硬的岩石，打他的正常状态是不掉血的。房间的四角会掉落石球，将石球用力朝巨怪撞击，它会被撞翻露出脆弱的腹部，这时迅速近身攻击，如此反复可将它杀死，得到武器——卡基诺斯碎灭者。

离开大厅扳动拉杆将水流释放，返回到三石圣殿。在锻炉大厅，从艾答尔德和阿尔雅手上拿到造物者之钥，用它可激活构造体，构造体是造物族制造的以石头为身躯的战士。接下来的任务是前往失落神殿激活守门人。与阿尔雅交谈，接到支线任务“铁锤熔炉”，前往大地图西北角的破碎熔炉拿一把锤子。



用石球将卡基斯诺撞翻，露出柔弱的腹部，再上前狂击

4.移开一座山（To Move a Mountain）

离开三石圣殿前往悲泣峭壁，往北穿越灾祸森林进入一座关隘。

隐角（The Nook）

用造物者之钥激活构造体，它既是骑乘的交通工具，也是战斗机甲。将它停留在屋中央的圆坑里，朝对面镖靶发射索链，沿铁链爬到上层平台，推门来到外面。杀掉一群腐败的构造武士，进屋拾炸弹，轰开两侧墙边的障碍，拿完宝箱从墙壁爬上去，沿着螺旋楼梯来到庭院。

先往左角摧毁钉刺者巢穴，再到旁边井架附近摧毁木桶拿船夫金币。现在要去拿正中间栅门里的宝箱，先到平台扳动拉杆，打开两侧的门，走左侧门下楼梯前往熔岩区域。在楼梯末端跑墙越过熔浆池，来到平台往左转进入屋子。房间两侧是两部升降机，先沿前方横梁、木桩跳上去，看到左侧斜槽里有个圆球被两道栅栏阻挡，墙上的两根金色横杆就是消除栅栏的机关，先踩上，后踩下，圆球落到地面。扳动右侧的拉杆落下升降机，将圆球滚到上面，再扳动拉杆跳上升降机，和圆球一道升到上方，将圆球用力推到房间左侧的升降机平台上。跳回地面，爬左侧墙壁到顶部，扳动拉杆启动升降机，将圆球推进圆坑里开门。

返回先前的庭院，穿过庭院北边的门，杀掉一群构造武士，跳到底部的水里，游进一间屋子拿船夫金币。跑到楼梯顶部沿墙壁爬上去，来到野外，前方就是失落神庙。

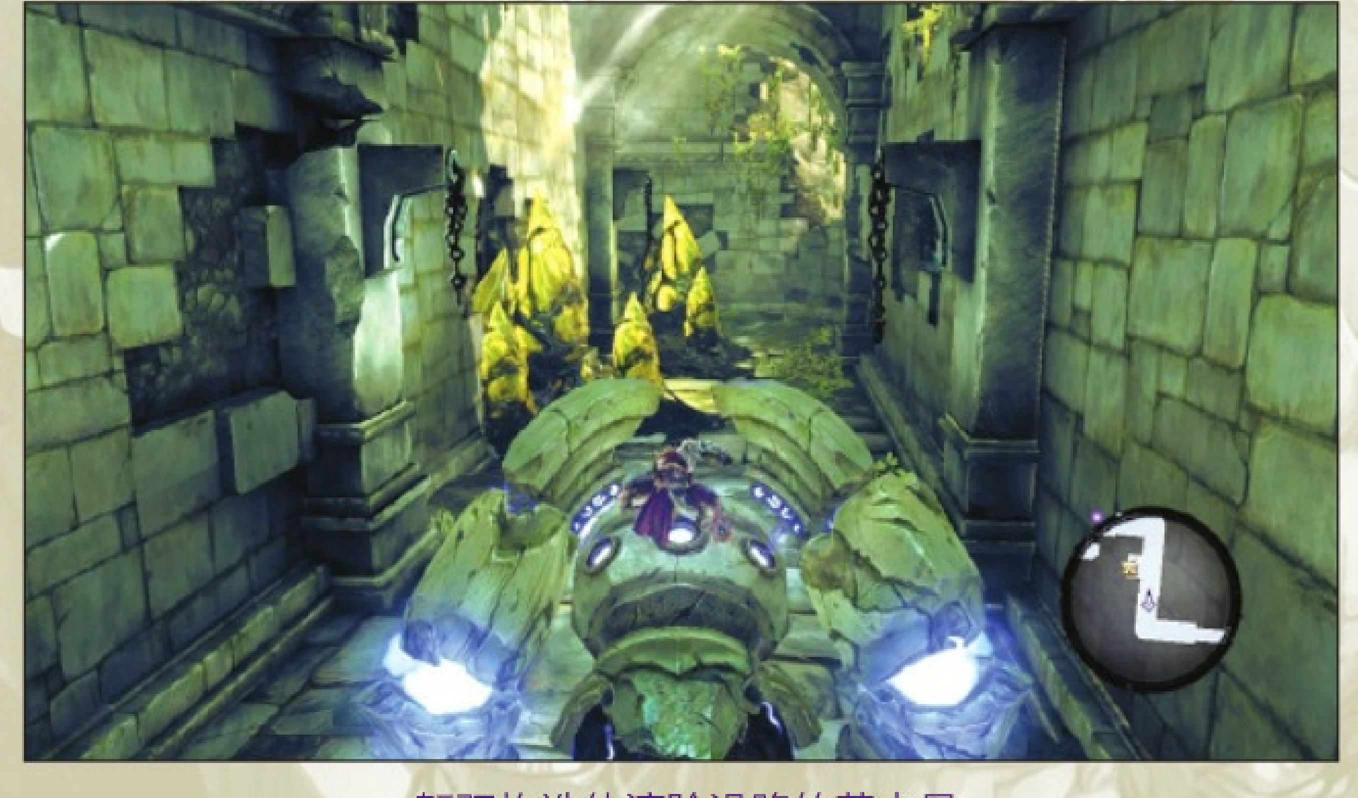


将构造体停在圆坑里，朝对面墙壁的镖靶发射索链形成索桥

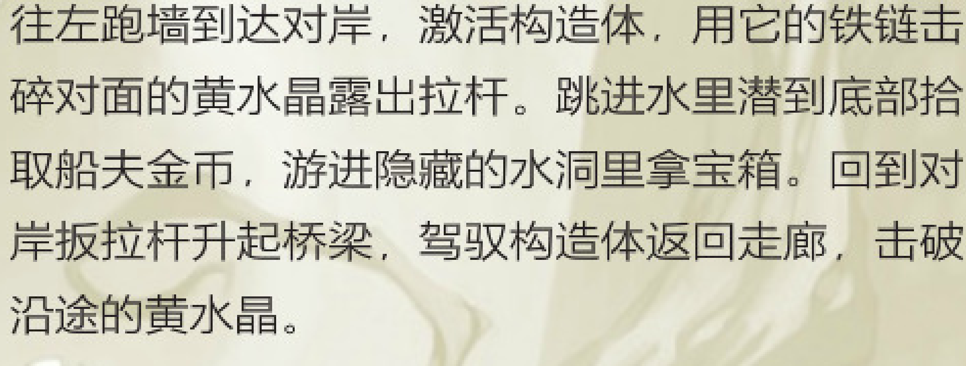
失落神庙（The Lost Temple）

和庙前的卡恩交谈后，进入大厅沿左侧墙壁走，在墙角找到宝箱。上楼梯进入房间，激活构造体摧毁阻路的黄水晶，然后停到圆坑处开启前面的门。

在庭院里遭遇新型敌人——构造武士哨兵，它悬浮在空中，发射光柱为构造武士治疗，将它击杀拾取铭刻之石（支线任务道具）。庭院里有两道被黄水晶阻挡的走廊，一道紫骷髅门，一道栅门。往左破坏杂物拿船夫金币，沿右侧墙壁攀爬到黄水晶另一边，沿走廊跑到另一座庭院。



驾驭构造体清除沿路的黄水晶



往左跑墙到达对岸，激活构造体，用它的铁链击碎对面的黄水晶露出拉杆。跳进水里潜到底部拾取船夫金币，游进隐藏的水洞里拿宝箱。回到对岸扳拉杆升起桥梁，驾驭构造体返回走廊，击破沿途的黄水晶。

回到庭院，站到左侧走廊前击破黄水晶，先离开构造体，潜至深井底部，从隐藏洞穴拿宝箱。返回构造体，停留圆坑内朝镖靶发射索链，沿索链爬过去。开枪射爆炸弹将石像上的圆球炸下来，将它推进圆坑消除第一道栅门。站到两道栅门之间，拾取炸弹扔在圆球上，用手枪射爆它移走圆球，第二道栅门打开。从宝箱里拿骷髅钥匙，爬墙跳回栅栏外。返回庭院开紫骷髅门，攀爬藤蔓到达对面平台，用拉杆打开栅门。回到庭院跳上构造体，收回索链（鼠标中键）就可以移动了，破开通道上的黄水晶。房间左侧宝箱里有地图，右侧是一只镖靶，释放索链过去拿另一只宝箱。返回走中间的走廊，压在圆坑上开启栅门。来到圆形大厅，遭遇构造武士和哨兵，它们越聚越多，最后出现强悍的构造

勇士，战斗中优先打空中的哨兵。清场后进走廊，末端是锁住的门，先走左侧的门。利用两侧墙壁跑到末端，左转到瀑布前，利用两侧墙壁弹跳上去。从水渠右侧墙壁跑过去，到壁室拿宝箱，水池中央的罗盘是支线道具。

进屋激活构造体，将它移到升降机上，再攀至左侧平台，沿墙壁爬到顶层房间。激活第二只构造体，用它将升降机升上来，再将第一只构造体移进房间。在房间的另一侧有两个圆坑和一道栅门，深渊对面是一道锁住的门。先将一只构造体移进第一个坑打开栅门，驾驭另一构造体穿过走廊，站在末端击碎对面墙壁的黄水晶露出镖靶，发射索链，沿索链走到对面墙壁，利用横梁跳回去。将那边的构造体移到另一圆坑，这样深渊对面的门解锁了，走廊一侧的栅门也消除了，进去拾取亡灵之书。用横梁和索链跳到深渊对岸，推门到户外。



在失落的神庙激活了守门人，一起返回到三石圣殿

沿着右侧的墙壁跑跳过去，最后落身到圆形平台上，清场后进入房间。中间有个圆坑，由对面墙壁爬到顶部，开枪击爆炸弹，圆球滚落到地面，将它推进圆坑，打开台阶上的门。来到下一房间，杀掉两个构造勇士。

●Boss战：构造巨人（Construct Hulk）

它的攻击方式是撞击地面，具有大范围伤害效果，因此最好沿着场地外围奔跑跳跃，躲避它的攻击。在上方的植物会掉落炸弹，快速拾取朝巨人投掷，动作慢的话炸弹会被震掉或引爆。巨人被炸到会跪倒在地，吐出它被腐化的心脏，一只黑色的球体，同时召唤出几个构造武士守护。攻击球体会逐渐变成浅蓝色，等它恢复原状后再重复此前的操作。

打倒构造巨人后，用造物者之钥激活巨大的构造体——守门人。返回三石圣殿找艾答尔德，得知生命之树有很多道传送门，通过它能前往异世界。在锻炉大厅的后面找到守门人，他接通了前往熔炉地牢的桥梁，现在要去那里激活沉寂已久的守护者，它会清除通往生命之树道路的“堕落”。

5.山脉之心（Heart of the Mountain）

熔炉地牢（The Foundry）

地牢之行有卡恩陪伴，他能抛掷主角和托举铁门，是解谜的助手。过桥进入地牢，一边是水潭一边是熔岩，往左跳到水潭里拿宝箱。进熔炉大厅，绕到另一端，卡恩将主角扔到对面平台。攀墙落身到横梁，空中移动着一排熔炉，跳到熔炉上，攀边沿转到右边，落身下方平台。跑墙到对面通道，杀构造武士，扳动拉杆开门。屋子左侧是紫骷髅门，右侧有道金色横梁，用来打开对面的大门。踩下金色横梁让卡恩进屋，他会托举对面的铁门。来到后面荒败的庭院见到庞大的石人——守护者，要唤醒它需找到3块心石。

往左进入山洞杀构造武士，穿过山洞进大厅，正中是巨大的圆形平台。走到对面，卡恩会将主角扔到门顶，拿完宝箱跳落小屋，正中是圆形水池，水底有船夫金币。来到另一边的房间，地面有个圆球，爬到对面的水池里，由水底通道游进房间踩踏板，卡恩托举起铁门，将那个圆球滚进大厅。将圆球用力推到斜坡顶部，嵌进墙面的圆坑。中央的升降机送上来一个构造体，激活它清掉出现的构造武士。

回到山洞破除黄水晶，返回到有紫骷髅门的屋子，进对面的墙洞和走廊，在末端发射索链爬过去，往左跳到藤蔓墙壁，到顶端回身跳上空中的柱子，进到对面的门。接下来的墙壁攀爬要看准时机，躲避间歇流淌的熔浆。进到小房间杀构造武士，开宝箱拿骷髅钥匙。

进入紫骷髅门，沿螺旋楼梯跑到顶部，进大厅让卡恩抛到对面平台，杀武士开门，往平台右侧跳下去开宝箱拿地图。出门打碎前面的恶魔箱子，得到死亡之握（简称钩爪），可抓取远处的小型目标。

返回房间，用钩爪抓吊环荡回去。门外的黄水晶可以抓取炸弹清除，进去拿宝箱。

第一块心石（Heartstone Piece 1）

跟随卡恩返回守护者的庭院，进到有机关桥的房间。到右壁抓取炸弹，将墙上的机关炸进去，升起机关桥。下个房间仍有机关桥，要用两根拉杆接通。先跳到左边平台扳拉杆，由墙边的横杆跳起，抓取吊环荡到藤蔓墙壁，爬到下方，在落身的瞬间抓取第2只吊环荡到房间右边平台，扳动第2根拉杆。然

后乘升降机进到洞穴，空中吊着一块心石，里面禁锢着造物者的灵魂。让卡恩抛掷到左侧平台，利用壁架、吊钩沿墙壁攀爬。进入小洞穴踩踏板，将远近的两道栅门暂时消除，朝卡恩发射钩爪，被他抛到对面的洞穴里去。用钩爪荡到墙壁上，沿墙壁攀跳，落身到下方平台。跳落一层，跑墙过去激活构造体，驾驶它在熔浆里行走。往右边清除黄水晶，右转留停在圆坑里，朝对面的镖靶发射索链，沿索链跑到心石所在的平台。将空中的心石撬下来，卡恩上前扛起它，两人返回守护者庭院，乘坐升降机的时候清理大群构造武士。


卡恩扛起心石，跟随主角返回守护者的庭院

第二块心石（Heartstone Piece 2）

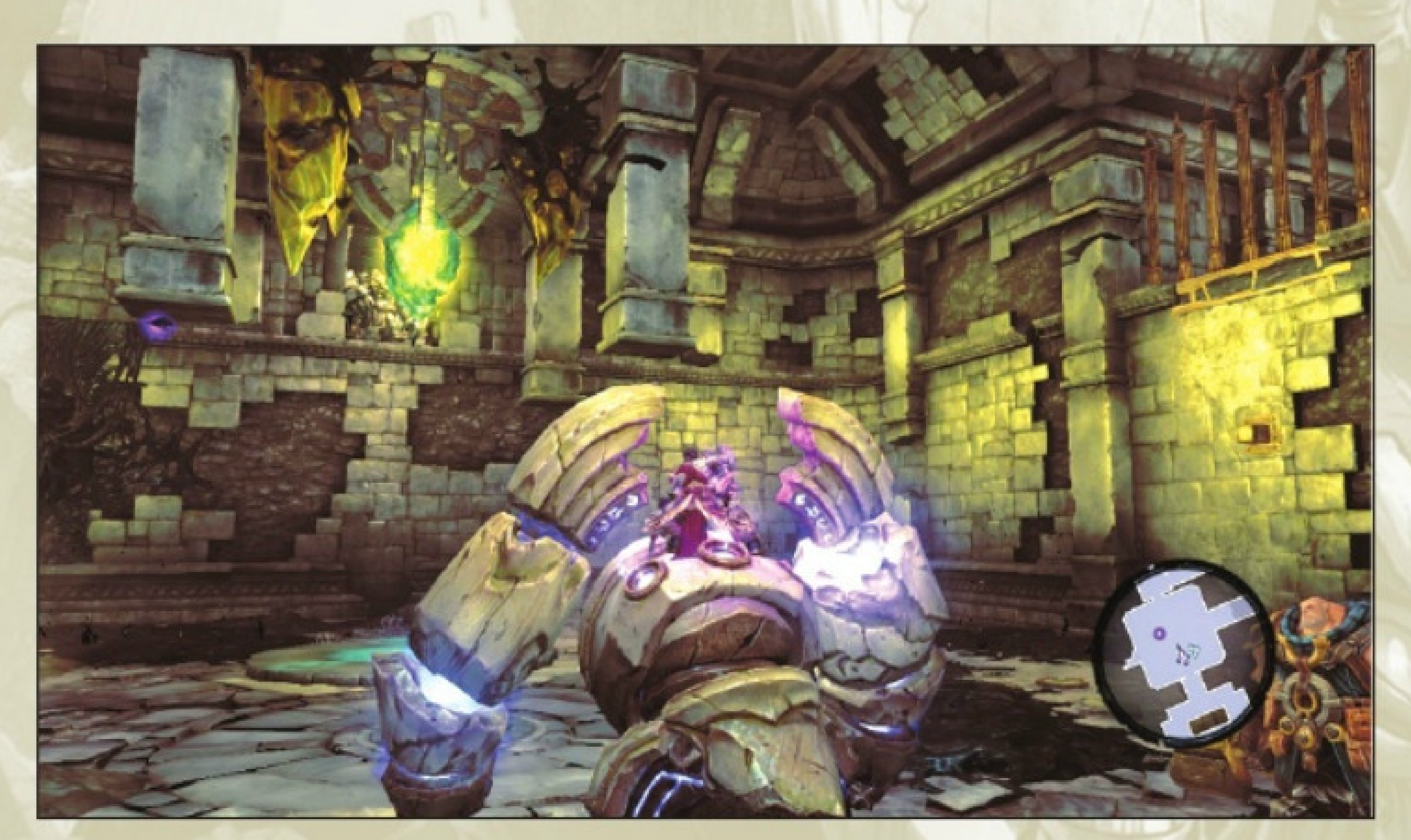
将第一块心石装到守护者身上后，附近的脚手架塌落，露出吊环。用钩爪荡到对面平台，穿过管道来到排污水渠房间，由左侧管道来到两道铁门之间，踩踏板将两侧铁门打开，卡恩进来托住里侧的铁门。

进到水渠大厅，被卡恩抛至前方平台，荡至对面的破败房间。激活构造体，将它移到升降机的圆坑里，朝对面升降机的镖靶发射索链。攀爬到左侧平台推转盘，将两部升降机升至顶端，松开转盘，升降机会缓缓下落，这时跳落到左侧升降机的底部，纵身攀爬上去，走到铁索的中间往对面的墙壁跳跃。沿着藤蔓墙壁往右边爬，落身到下方平台，扳拉杆升起水渠大厅的铁桥。驾驭构造体返回水渠大厅，清除沿途的黄水晶进到一座庭院，空中悬吊着一枚心石，对面是一道紫骷髅门，两侧各有一片水池。先到右前方清除黄水晶，而后被卡恩抛到上面的通道开宝箱拿骷髅钥匙。


推动中央平台的转盘，将两侧的升降机升至顶端

游到左边的水池，沿藤蔓墙壁攀爬到顶部，望到远处遗迹里的拉杆。跳到下边的湖里，看到墙壁上的吊钩，抓住它跑墙上去，攀爬到遗迹顶部的平台。扳动拉杆后释放水流，之前庭院里的机械开始运转。跳到相邻的平台，出现一只隐藏宝箱。

返回之前的庭院，将构造体移到右侧的轧钢机上，扳动拉杆将它“变”成一个圆球。将圆球滚到紫骷髅门前，开门进去，将圆球滚进圆坑打开一道栅门。利用两道墙壁弹跳至上方，来到心石所在平台。将心石撬下，卡恩依然将它扛起。回到水渠大厅看到水位上升，由左边墙壁爬过去，钻管道到水渠小房间，拾取船夫金币，再钻对面的管道到达两道铁门之间踩踏板，让卡恩经过这里。返回水渠小房间，穿管道回到守护者的庭院。


驾驭着构造体来到悬吊有心石的房间

第三块心石（Heartstone Piece 3）

走到卡恩身边，被抛到栅门里边。扳动拉杆消除栅门，出去激活构造体，驾驭它破除通道上的黄水晶，来到有心石的房间。将构造体停留中央的圆坑里，消除右侧上方的栅门。沿墙壁攀爬上去，再通过吊环、柱子跑墙到心石所在平台。撬下心石，房间里的构造体遭到腐化，原来这颗心石已经被“堕落”入侵。

●Boss战：腐化构造体（Corrupted Custodian）

它的攻击方式是在主角近身时挥拳砸击地面，合掌拍击，伸开手臂快速旋转攻击。战斗时要快速躲避它的攻击，绕着它翻滚，绕到身后打。当能使用钩爪的时候，可跳到它头上攻击。当它施展旋转攻击时，要尽量逃得远一些。

将第三块心石放到守护者身上，它受到堕落心石的影响，逃出了熔炉地牢。

石祖山谷（Stonefather's Vale）

追到山谷看到艾答尔德正和守护者对峙，艾答尔德处于下风，借着护盾逃到一旁，由“死亡”来应付这只庞然大物。

●Boss战：守护者（The Guardian）

守护者共有两种形态，在第一形态时会用右手的巨锤攻击主角，此时可乘马顺时针绕着它冲刺闪躲。当锤子砸落地上时，开枪射爆它手臂上的炸弹，它的手臂会暂时掉到地上，乘马回身冲过去，使用钩爪飞身上去，摧毁手臂上的心石。在第二形态时，守护者用左手的炮筒发射出巨大的钉球，一直追击主角，此时要回身朝钉球射击，直到它发出炽热的光芒悬浮在空中。而后迅速绕到守护者的另一侧，使守护者处于中间的位置，钉球会朝守护者飞过去将它炸跪在地上。此时要快速策马跑到其左臂前，沿着炮筒爬上去，纵身朝右臂的心石跃过去，用钩爪攀上去将心石砸碎。

将双臂卸掉后，守护者随之崩溃，“死亡”上前攥下它脑袋上的心石，艾答尔德耗尽全身的力量将守护者的残骸净化，并将守护者重生。守护者上前与独眼章鱼怪同归于尽，打通了前往生命之树的道路。


纵马绕着守护者奔跑，等它的锤子落地再破坏上面的心石

6.生命之树（The Tree of Life）

进入翠绿空谷，生命之树已被堕落腐化，“死亡”见到了同族的阿布沙鲁姆，他曾经率领拿非利人攻打伊甸园，被自己亲手杀死，现在成了“堕落”腐蚀着一切生命。

第二幕 亡者国度（The Kingdom of the Dead）

1.骷髅王（The Lord of Bones）


在死亡之树遇到一位羊头老者，得知自己来到了亡者国度

死亡之树（Tree of Death）

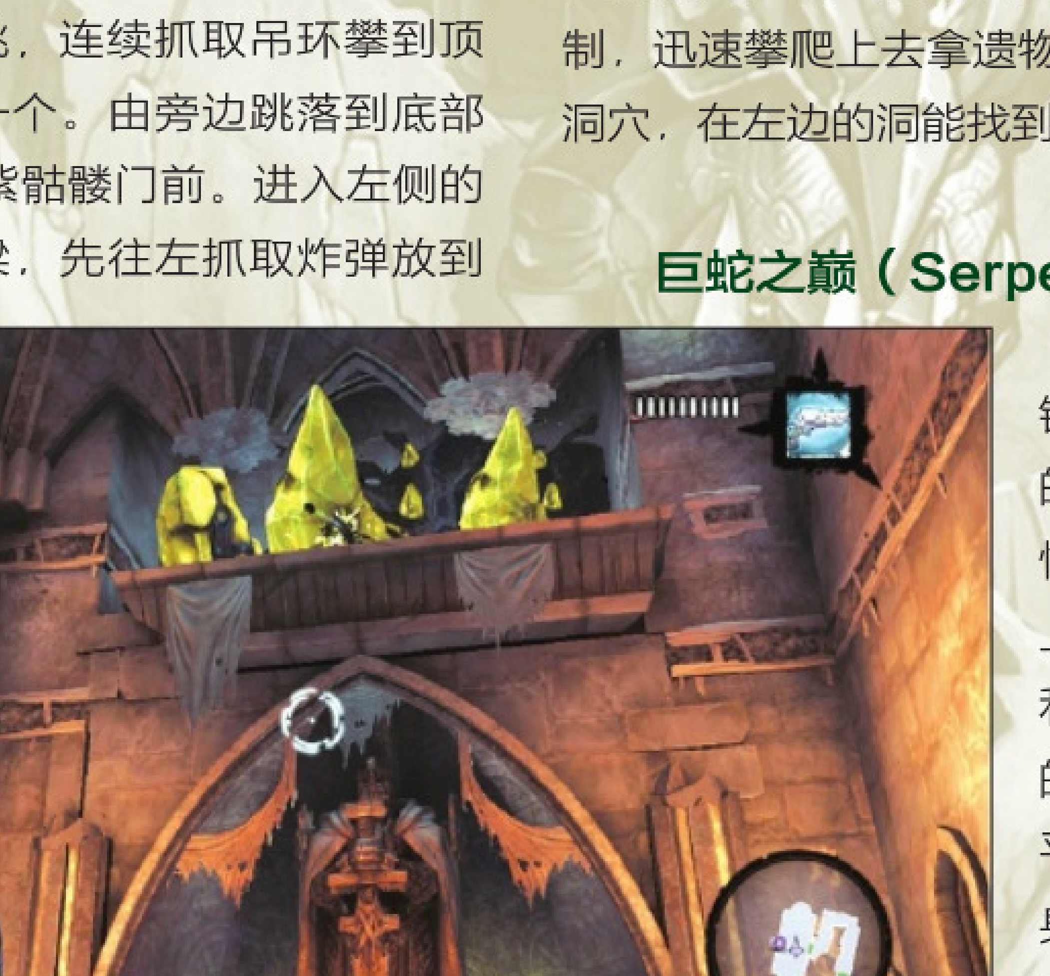
主角被传送到了另外的世界——亡者国度，面前的羊头老者名叫奥斯特加斯，他说生命之树只是一道传送门，“死亡”真正要找的是灵魂之井，他需要登上巨蛇之巅召唤永恒王座，那里的骷髅王知道进入灵魂之井的方法。

和羊头老者再次对话，接到支线任务“失落的遗物”——在这个世界收集他同胞的遗物，用来换取钱币，全部取得的话可得深渊护手。这里的死亡之树相当于传送门，可以返回造物领地。

离开死亡之树，穿过岩地来到巨兽峡谷，过桥后进入城堡。

裂口（The Breach）

利用吊环跑墙过去，攀上藤蔓墙壁进行背跳，连续抓取吊环攀到顶部平台，拿到宝箱。再踩踏板翻滚进栅门拿另一个。由旁边跳落到底部踩踏板，消除5道尖刺陷阱，快速左右跑墙来到紫骷髅门前。进入左侧的门清理骷髅武士，再进东侧的门，前方是座桥梁，先往左抓取炸弹放到机关上，过桥左转到尽头，回身开枪引爆炸弹，升起第二座桥，过去开宝箱拿骷髅钥匙。清除出现的圣甲虫，第一座桥断开，利用左侧柱子和墙壁跳回去。进入紫骷髅门，沿通道前行跳落到底部，进入房间，走到右边雕像后拾炸弹，将它扔到雕像上方清除黄水晶。从墙壁爬到雕像顶部平台，沿右侧壁架爬至天台拿宝箱。返回，沿墙壁继续往右爬，末端跑墙的时候进行背跳，抓取吊环荡到对面雕像上方，拿宝箱。


扔炸弹清除雕像上方平台的黄水晶

离开房间来到风沙弥漫的野外，跑过第一座桥后右转，前方是一道巨大的门，穿过大门往山顶跑，遇岔路直行，跳落崖底拿宝箱。推动墙上的机关，墙壁会翻转出吊环和木桩，有时间限制，迅速攀爬上去拿遗物。继续往山顶走，进入洞穴，在左边的洞能找到商人沃尔格林。

巨蛇之巅（Serpent’s Peak）

来到山巅敲响巨钟，空中出现飞龙驱动的海盗船，它就是永恒王座的所在。落身船上，攀爬到船尾平台，利用吊环荡到空中摇摆的船锚上，再纵身跳上平台，再跳两个船锚落身到通道。沿通道前行，利用吊环、柱子、横梁往前跳，落身通道后沿井道下去，转到另一端沿井道再爬上去，

再由一道窗口跳至下方的走廊。

永恒王座（The Eternal Throne）

上前和德拉文谈话，他是一名训练师，可向他购买技能，还能接到支线任务“无血兽”——戴上技能师给的无血者护身符，用它可看到隐形怪物，在造物领地和亡者国度各有三只。

前往王座，半途被大法官阻止，他让“死亡”前往竞技场杀掉前冠军，带着他的首级才能参见国王。



永恒王座的德拉文是一名训练师

2.镀金竞技场（The Gilded Arena）

来到竞技场外遇到羊头老者，推门进入竞技场，沿螺旋状楼梯下去，进入楼梯中部的一道门，雕像手中的灯笼发射出一道绿色光线投射到门顶的骷髅上。在雕像右侧找到手柄，将雕像旋转到后面，打开对面的门。竞技场里的低语者说要将3块敌意石放到祭坛上，才能召唤冠军。

第一块敌意石（Animus Stone Piece 1）

左侧的路被骨骸堆堵死，从右侧墙壁爬上去，沿阳台逆时针方向走，进入右侧的门，沿螺旋楼梯下行，跑墙过去拿宝箱。来到底部房间杀掉大群骷髅武士，然后到下个房间拿船夫金币，上阶梯踩踏板消除栅门，抓取里面的炸弹，清除掉屋里的黄水晶，进壁室拿宝箱。再取一颗炸弹将雕像炸碎，抓取掉落的灯笼，用它压住平台上的踏板，进入栅门里边。沿走廊跑墙越过尖刺陷阱，再沿走廊直行左转推机关，解除栅门将踏板上的灯笼抓过来。将灯笼放到雕像手中，将雕像转到身后开门。进入有很多囚笼的山洞，从绿睛雕像上拿取第一块敌意石。

消灭蜂涌而来的圣甲虫，回到雕像的房间有道门开启，从走廊右侧的宝箱拿地图。攀墙上去，返回到竞技场底层，使用吊环将敌意石放在兽头上。

第二块敌意石（Animus Stone Piece 2）

上到二层阳台逆时针方向转过去，沿着骨骸堆走到三层。进屋看到提灯笼的雕像1，先爬螺旋状楼梯上去，这里还有一座雕像2，只是手里没有灯笼。跑到断桥处拾取炸弹，返回下层房间将雕像1身后的黄水晶炸掉，进里边的走廊，里面有炸弹。将雕像1旋转到右边开门，用炸弹清除门里的黄水晶。返回方才的走廊，跑墙跳到对岸，进入相邻的有灯笼雕像3房间。

先将这座雕像往左旋转一次，过桥拿亡灵之书。再将雕像3往左旋转一次，进到门里往右拿宝箱和魂裁者的卷轴，在走廊末端的房间拾取灯笼。返回雕像3房间，将灯笼压到踏板上，再跑墙返回雕像1房间，用钩爪取过灯笼。将雕像1旋转左边，带着灯笼来到上层，将它放到雕像2上，灯笼的光线接通桥梁并打开对面的门。进到门里沿螺旋楼梯下行，由第一处断裂的地方往下跳，拾取伊图戈斯的遗物。进入山洞遭遇圣甲虫和骷髅弓手，清完上前拿第二块敌意石。之后穿过圆形的房间到走廊，往左拿取宝箱，再往右攀墙上去，跳到对面打开箱子拿船夫金币。回到走廊从中间的墙壁爬上去，用拉杆开门。此时转身，会看到对面有只宝箱。

回到竞技场，将第二块敌意石放在兽头上，它上方的一道门开启。

第三块敌意石（Animus Stone Piece 3）

由二层阳台进入那道解锁的门，在大厅里消灭大群骷髅武士。离开大厅，前方是座断桥，于是往右侧的门走。在屋子里再次遭遇骷髅武士，清完进入大厅。这里是断桥的另一边，右侧是王座，中央是块踏板，雕像下方还有个机关。站到踏板上升起吊桥，再抓取上面的炸弹。跑到王座前，将炸弹扔在机关上，随着王座转到另一边的

山洞里。杀圣甲虫巨兽，跑到石像前拿第三块敌意石。回到竞技场将最后的敌意石放上兽头，决战开始。



第二形态的纳什尔生出了手脚，穿戴起盔甲

●Boss战：纳什尔（Gnashor）

纳什尔的第一形态类似于沙虫，有两种攻击方式：在土里钻来穿去，偶尔露出头来扑咬。另一种是蜷缩成一个轮子朝主角碾压。它的攻击不难躲闪，但打到它很难，唯一的机会是它钻出地面直立的瞬间，迅速翻滚过去使用钩爪将它拖出地面，快速打几下。如此反复两次，它会变身到第二形态。第二形态的它生出胳膊和双腿，攻击方式有几种：使用鞭子抽打。接近的时候它会用双腿跺地，发出震荡波。受到一定伤害后，它会缩身成沙虫朝主角的脚下穿刺。最好的攻击时机是在它用鞭子抽打的时候，翻滚躲避鞭子，绕到身后攻击。当它身体前倾低下头颅的时候，用钩爪将它拖下来，躯体裂成碎块，回到第一形态，抓住这个短暂的时机鞭尸。接着它变成沙虫进行穿刺，恢复到第二形态。重复之前的操作，取胜后获得黄金骷髅和宝箱。

用地图跳回永恒王座，和大法官对话后进入大厅见骷髅王，受托前去寻找他的三位领主。

3.伪善者（Phariseer）

用地图跳转到黑洞，往南走到一片叫野兽之胃（The Maw）的平原，探索桥头右侧的遗迹，拿到船夫金币和魂裁者的卷轴。回到平原往东南方向走，找到伪善者的墓穴。

伪善者的墓穴（Phariseer's Tomb）

乘升降机落到墓穴内部，往前杀木乃伊。大厅的地上有踏板，用它可打开对面的栅门。先爬右侧的墙壁，拾取炸弹清除左侧的黄水晶，攀到左侧平台拿宝箱，再用钩爪将平台上的金色柱子拖下来，把它拉到栅门前。踩踏板打开栅门，从墙壁抓取炸弹扔到柱子上，将它轰到栅门下面，现在可以通过栅门了。

下座大厅有部升降机，先走对面的门杀木乃伊拿宝箱，回来调查升降机，上面有4块水晶，敲击它们可前往4层地宫。

第一层地宫（Level 1）

由升降机进北方的门，大厅中间是一个大坑，空中是有吊环的囚笼1。往左爬墙，背跳拾取空中的船夫金币。落身平台后推动机关落下囚笼2，囚笼1升上去。利用吊环荡到对面平台，从宝箱里拿地图。从囚笼2里抓取炸弹，扔到对面的机关上，爬墙壁返回入口平台。开枪引爆机关上的炸弹，此时囚笼1缓缓下落，囚笼2慢慢上升，利用两只囚笼上的吊环迅速荡到对岸，从宝箱里拿骷髅钥匙。返回升降机，途中遭遇新型敌人——愤怒。

第三层地宫（Level 3）

进入紫骷髅门，沿走廊进入大厅，清除出现的愤怒，再打拿盾牌的不死将军，正面攻击是无效的，当他蓄势攻击的时候用钩爪拉至身前，快速打几下再闪开，如此反复。离开大厅沿走廊前行，进入塔楼内部，从左侧墙壁爬到对面门前。进屋射爆炸弹清除左侧黄水晶，沿墙壁跑过去沿柱子滑下。

第一层地宫（Level 1）

沿墙壁往左跑到壁室拿宝箱，再跑回柱子，跳到右侧的平台扳动拉杆，升起一座桥梁。跳下去将那根金色柱子推过桥梁，放置到屋子中央圆台的踏板上，圆台升高。按原路返回升降机。

第二层地宫（Level 2）

穿过走廊，踩踏板消除栅门，快速翻滚进到圆形大厅，见到领主伪善者。

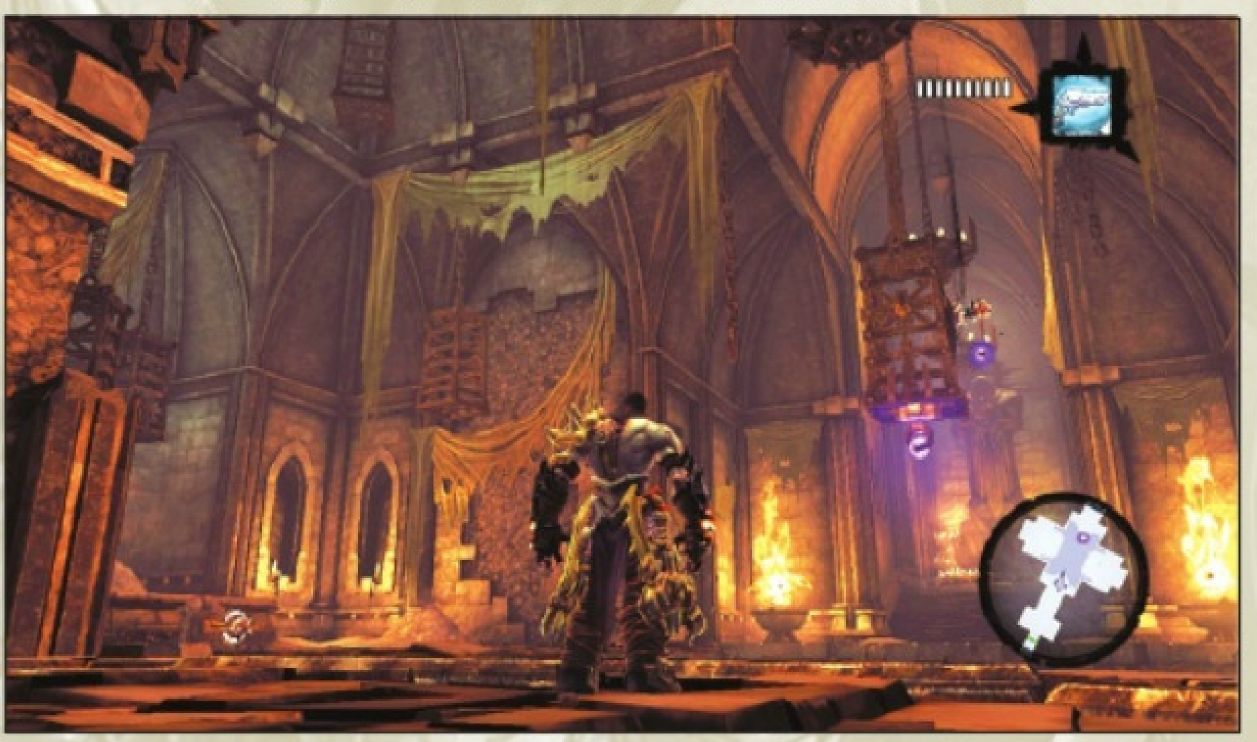
●Boss战：伪善者（Phariseer）

他的攻击方式是朝身前舞动武器，扇状范围攻击，旋身攻击，跃空攻击，召唤骷髅武士。战斗时用翻滚和跳跃躲避他的攻击，当他召唤出骷髅的时候，全力清除场中的杂兵，然后才能对他造成较大的伤害。

打败伪善者后学会禁忌法令技能，装备法令站到法阵上能召唤出死亡领主，他可以穿越障



踩住踏板，将柱子轰到栅门下，就可以穿过栅门了



这里要利用两只囚笼的吊环跳到对岸

碍、攻击敌人，或压住踏板。站到中央的法阵召唤领主，指挥他踩踏板打开栅门。

第一层地宫（Level 1）

回到升降机处，往东跳落到一层，召唤领主站到栅门里的踏板上，沿斜坡进入一座大厅，跑到右侧墙后拾取炸弹，清除掉雕像后面的黄水晶。来到地下室，跑到角落拾取魂裁者的卷轴。到法阵召唤领主站在踏板上，打开周围的3道栅门，进去拿3个宝箱。每开一个宝箱都会出现骷髅武士，建议清完一批再开下一个箱子。



伪善者会召唤出大批的骷髅士兵

4.审判者（Judicator）

回到野兽之胃平原，往南找到一道大门。装备禁忌法令，站在法阵上召唤死亡领主，前面有两道栅门，让他到左侧栅门里扳拉杆，两侧的栅门解除。其实两边都通往相同的地方，走右侧会多拿一个宝箱。

沿走廊前行，转角拾取魂裁者的卷轴。来到户外，往右侧的墙壁攀爬上去，在门顶平台拿宝箱。

亡者之脊（The Spine）

骑马沿山坡而下，在岔路口往右过桥，前面就是墓穴大门，大门两侧能收集到船夫金币和遗物。有道墙壁可以攀爬，到顶部拿宝箱，然后落身到小屋里，透过窗户用钩爪抓取空中的船夫金币。

审判者的墓穴（Judicator's tomb）

大厅里有座巨大的雕像，后面的屋里有只巨大铁笼，里边是一个拉杆。到右边小屋的法阵上召唤领主，让他进到铁笼里扳拉杆，打开对面的门。进入下间大厅，中间是一口深井，里面有两个平台和一根金色柱子。

先进右侧的门杀怪，用法阵召唤领主，让他踩对面平台的踏板。再扳动角落里的拉杆，将深井里的一个平台升上来。跳落深井，将金色柱子拖到两个平台之间，形成一条通道。爬回来，利用搭成的通道跳到对岸，到两侧拿宝箱和魂裁者的卷轴。进大厅见审判者，他要“死亡”寻找3个灵魂，审判之后他才能去见骷髅王。

第一个灵魂（First Soul）

从右边的门离开，过吊桥进屋遇到新型敌人——巫妖，她飘忽来去，持续召唤骷髅兵。在走廊末端召唤领主，推门进入下间大厅，让他站到对岸的踏板上，接通吊桥。过桥到中央平台，雕像的手里缺少灯笼，那只灯笼在东侧隔着两口深井的对岸，前面的桥上有黄水晶，只升起了一半，于是用钩爪抓取领主飞身过去。往右开宝箱拿到地图，再将对岸的灯笼抓过来。在灯笼的左侧有个墙洞，抓取里边的炸弹将桥上的黄水晶除掉，接通吊桥，带着灯笼过桥，把它放到雕像上。将雕像转向北方开门，派领主过去踩踏板接通桥梁。进入一座圆形的塔楼，由右侧的墙壁起跳，爬到顶部的圆形平台收集第一个灵魂，击杀随后出现的巫妖，跳落到下方平台拿两个宝箱。



旋转雕像打开桥梁对岸的门

第二个灵魂（The Second Soul）

将第一个灵魂交给审判者，他左侧的门解锁。进牢房杀一群骷髅勇士和不死徘徊者，随后出现新型敌人——苦难，它动作迟缓，很容易闪到身后攻击。战斗结束后，右侧牢房里有宝箱，对面有道紫骷髅门，先走左侧的门。进入大厅，在法阵上召唤领主，让他站到右角的踏板上，墙壁翻出木桩。而后由左壁跑到墙角壁室拿宝箱，继续跑墙与领主会合，进墙洞往左拿亡灵之书，往右边跳上去，扳拉杆翻转一道墙壁，打开一道门。沿阳台继续前行，进门清怪，从宝箱里拿骷髅钥匙。

返回之前的大厅，由拉杆旁边的洞跳下去，回到法阵那里。往右侧走，刚才翻转的墙壁出现吊环，往上爬往左拿宝箱和遗物。进入紫骷髅门，里面是圆形塔楼，水底有船夫金币，利用中间柱子的吊环往上爬，中途多次使用钩爪完成背跳上攀。在顶部平台解救第人个只灵魂，消灭不死圣甲潜行者，跳到下方断掉的楼梯上，分别收集宝箱、船夫金币和亡灵之书。

第三个灵魂（The Third Soul）

和审判者对话后，他身后的大门解锁。穿过走廊到法阵召唤领主出来，杀不死将军，乘升降机上二层，结果中途被黄水晶挡住。这里有东西两块踏板，让领主踩西边的踏板，自己到东边沿墙壁攀爬上去，绕到对面的平台，再让领主站到东边的踏板上，自己沿墙壁往上攀爬，进壁室拾取炸弹，轰掉下方的黄水晶，升降梯顺利运作。然后进入楼梯间，跳到水池里拾取船夫金币，再沿楼梯爬上天台解救第三个灵魂。

●Boss战：白骨卫士（The Bone Keeper）

这只怪始终悬吊在半空中，持续召唤骷髅兵。首先

要清理地面上的骷髅，利用间隙朝空中的白骨卫士开枪，打掉它一点点的血，再埋头清理骷髅，如此反复。

●Boss战：白骨巨人（Bone Giant）

掉落的白骨卫士会变身为一个巨人，它的攻击方式单一，只是近身拳击，用翻滚躲避攻击绕到身后来打。

解决掉两个Boss后，回到爬上来的地方，绕到后面拿亡灵之书，再回去将第三个灵魂交给审判者。



解决掉一群骷髅兵后，从地底钻出一个白骨巨人

5.巴塞留斯（Basileus）

巴塞留斯现身，他是第三位离开骷髅王的领主，他要“死亡”前往镀金竞技场找低语者，询问疯狂之岭的事情。于是返回镀金竞技场，低语者将“死亡”传送到了疯狂之岭。

疯狂之岭（The Psychameron）

在山脚遭遇两只不死圣甲潜行者，杀掉它们解锁阶梯顶部的大门。进入大厅，在法阵召唤两位领主，然后站到对面的升降机上，再派领主分别站到两边的踏板上，乘升降机来到上方平台。

在下间大厅杀圣甲虫，到法阵召唤领主，踩左边的踏板升起铁桥，再派另一名领主过桥踩栅门里的踏板，来到紫骷髅门前。右侧是一道深渊，对岸有个踏板，派一名领主踩它，然后用钩爪飞身过去拿宝箱。往对面的山壁看，栅门里有个踏板，指挥另一名领主踩上去，打开栅门，用钩爪飞身进去。

沿柱子滑落竖井，进入房间召唤领主，看到栅门里的高台上有个宝箱，左边平台上有3个机关，现在要按特定的顺序来推机关，否则会出现大批的骷髅兵。启动的顺序是：中、右、左，栅门开启，平台落下，从宝箱里拿骷髅钥匙。进入紫骷髅门，看到巨大的蜘蛛怪嘶鸣着经过。

前面是一道鸿沟，召唤领主出来，一名踩踏板接通铁桥，另一名过桥到对岸踩左边的踏板，打开对面走廊的门。将桥头的领主解除，进走廊看到深渊的对面壁室里有踏板，派遣领主过去踩下，解除前面的栅门，再爬到空中的柱子跳过去，朝领主使用钩爪，进入山洞拿两个宝箱。拾级而上，前面有条岔路，走左边，派领主踩踏板开栅门，推机关升起铁桥。过桥继续上石阶，来到鸿沟的另一边。进入大厅立刻召唤领主出来，帮忙解决掉出现的骷髅兵，随后钻出来白骨巨人，打倒后又飞出两只不死圣甲虫。离开大厅，往左跑墙过去推机关，打开旁边的门，还有一道铁桥。进入刚打开的门，过吊桥进入幽暗的山洞，遭遇巴塞留斯。

●Boss战：巴塞留斯（Basileus）

他的攻击方式是双剑交叉于胸前，朝前方猛然刺出。当主角离他太近的时候，他会瞬移攻击，有时则会跳跃起来旋转攻击。第一阶段只与巴塞留斯交手，他的移速很快，擅长冲刺攻击，建议始终和他保持距离，用手枪来打。将他打掉一定血量，他的坐骑阿凯德纳会登场，它就是之前见到的那只巨大蜘蛛。第二阶段巴塞留斯会骑在阿凯德纳身上，密切注意蜘蛛的状态，和它保持距离，同样用手枪射击。当它身周泛出电光的时候，要小心躲避随之而来的突袭。第三阶段将巴塞留斯打下坐骑，这时要四处翻滚游走，用手枪攻击两者，他们共用一条血槽。战斗结束后，取得阿凯德纳的獠牙。

6.死亡之城（The City of the Dead）

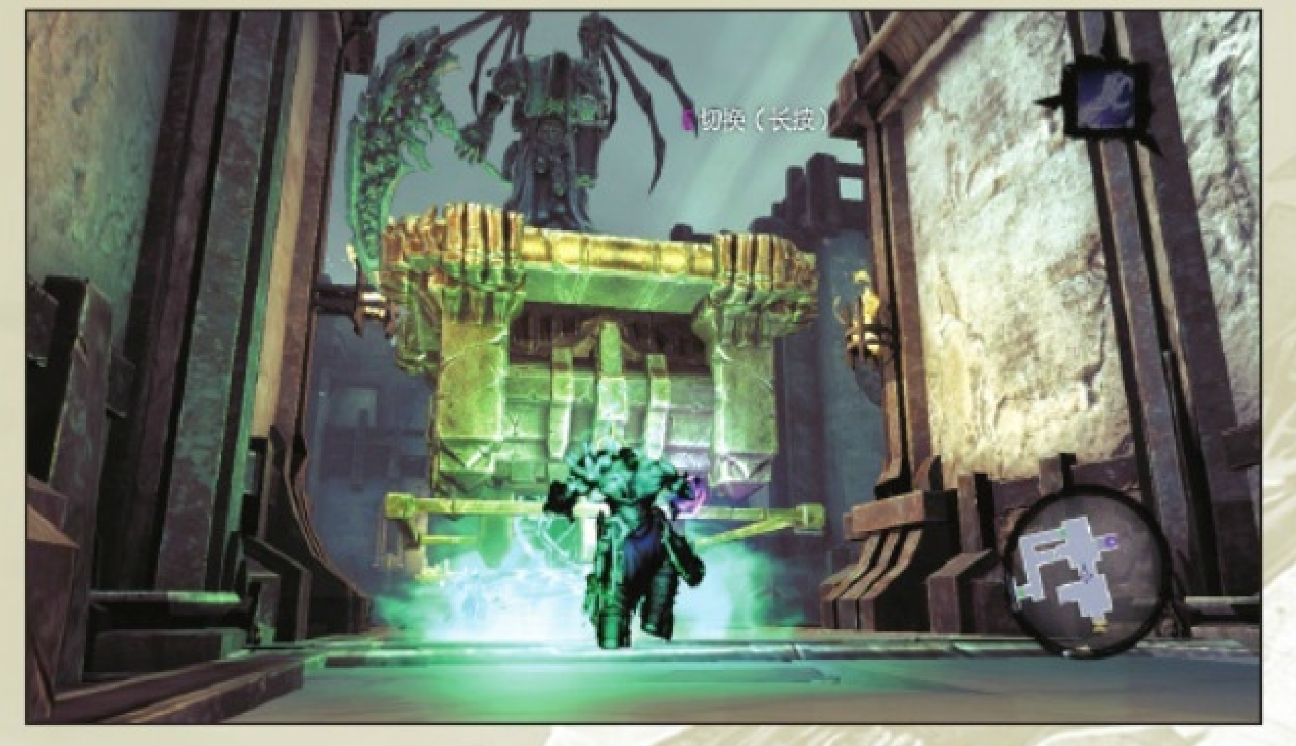
带着三位领主去见骷髅王，狡诈的骷髅王将他们都处决了。骷髅王让“死亡”前往死亡之城消灭恶魔，事后他会引荐知道灵魂之井的人。骷髅王解锁了主角体内的潜能，让他拥有了灵魂分割者能力，能将灵魂分为两半，接受本体操作和移动，而本体则化为石头，不受任何伤害，此能力替代了禁忌法令。

和大法官对话，使用灵魂分割者召唤两个分身，本体化为石像，长按E键在两分身间切换。控制他们将两侧的石像移开，进入死亡之城。

进入城中，过桥到庭院杀些圣甲虫。进到屋里遇到骷髅勇士和不死将军，屋子两侧有踏板，用本体踩右侧的，再用一个分身去踩左侧的，另一分身爬到上面小屋推机关开门。进入大厅，右侧是紫骷髅门，对面是锁住的门。



栏目编辑/Cross 美术编辑


用分身拖动平台，将本体移出闸门

正中是一口圆井。往左进走廊，来到有雕像的房间，雕像的手里缺少灯笼。进右侧的走廊，屋里有转盘装置，一个分身推转盘开闸门，另一分身进到里屋抓取炸弹，返回，将炸弹扔到左侧墙壁的机关上，打开右侧的栅门，再将里面的平台推到闸门前。解除分身，本体爬到平台上。再进入分身，一个分身推转盘开闸门，另一个分身将平台拖进里屋。

解除分身，主角进到闸门里，站到踏板上再分身，一个分身站另块踏板开栅门，另一分身进去拿宝箱。之后退出分身上楼梯，从洞里跳落到下方走廊，进屋从大宝箱里拿骷髅钥匙。

回到大厅进紫骷髅门，站到铁桥的圆形中心进行分身，一个分身由右侧墙壁的吊环爬过去，落身到中部平台，到墙角调查一行血字得到魂裁者的卷轴。沿墙壁继续攀爬，在顶部的阳台推转盘，将大厅的铁桥旋转。然后切换到另一分身，过桥从左墙爬上去，用钩爪荡到对面拿宝箱。进走廊到右侧壁室拿宝箱，在末端推机关打开一道栅门，里面有只灯笼。解除分身，返回大厅拾取灯笼，将它放到雕像上。旋转雕像，将光线投射到正中的柱子上升起桥梁，进入对面的门。由右侧墙壁的藤蔓爬上去，落身到高处平台，拿完宝箱进门。杀掉两只愤怒，站到L形铁桥上分身，让分身过去扳拉杆旋转铁桥。重新进入分身，一个分身踩柱子上的金色横梁，另一分身到横梁对面墙洞抓炸弹，过桥扔到左边的机关上，打开旁边的门。

进门是条狭长的通道，沿两侧墙壁跑过去。推机关进左侧的门，返回到紫骷髅门里的庭院，推机关解锁桥头的门。进入大厅展开战斗，依次杀掉三只巫妖、一名不死将军和三只苦难，拿完宝箱后到下一房间。由对面的吊环起跳，踩下金色横梁，启动下方的火焰升降机，沿着井道往上跑跳，进入庭院杀怪，由左侧墙壁起跳，开宝箱拿地图。返回走右边到对岸，遭遇新型怪物——憎恶，擅长毒性攻击。

继续走杀三只巫妖，进大厅跳落下层拿宝箱，返回阳台，从右侧墙壁起跳，到达对岸。来到一座方形大厅，正中悬吊着圆形平台。进入对面的门，上楼梯进屋，沿墙壁和柱子跳到上层阳台，站到踏板上分身，一个分身沿左侧墙壁起跳，落身阳台推机关。另一分身沿右侧墙壁起跳，拿完宝箱解除分身，进入刚打开的门，回到方形大厅，纵身跳上中央的圆形平台，东边是道紫骷髅门，西边是用光线可开启的门，南边是有炸弹的锁住的门。用手柄旋转中央的圆柱，投射光线开启西方的门。进入大厅杀圣甲虫巨兽，拾取炸弹清除右墙的黄水晶，沿右墙爬至上层阳台，开宝箱拿骷髅钥匙，回身荡到对面阳台拿到另一宝箱。返回方形大厅，将光线转向东方，进入紫骷髅门。

走廊的右侧墙壁可以攀爬，落身到一道栅门前，下层有两个踏板，站到右侧的踏板上分身，让一分身爬上去进栅门，将平台拖出来。解除分身，本体站到平台上。进入分身，分身1回去踩右侧的踏板，分身2将平台拖进屋里。分身1再踩左侧的踏板解除屋里的栅栏，分身2将平台推到栅栏里的踏板上开门，解除分身进去。来到方形大厅的南方阳台，推机关打开栅门，拾取阳台上的炸弹扔到中央圆柱的黄水晶上。回到中央平台推动机关，随着平台落至底层，将光线旋转向北方开门。

●Boss战：悲恸宿主（The Wailing Host）

它的攻击方式是朝主角的立身地冲击，用双手横扫平台，用双掌拍击地面，受到一定伤害时召唤骷髅兵助阵。它的站位固定，变幻着不同的攻击方式。重点攻击它的手和脸，在打掉一定血量后，它的头会倾倒在平台上，此时近身狂攻。再打掉一定血量它会沉入井中，一道光柱直贯天空，从中涌出数十名骷髅兵。将它们消灭，悲恸宿主会再次现身，将它打弱血揭掉面具。宿主再次隐身召唤骷髅兵，等它再出来将血量打空，施展终结技。

“死亡”见到了骷髅王所推荐的人——乌鸦之祖的灵魂，他说灵魂之井的钥匙有两把，天使与恶魔各自拥有一把。若要复活人类，需要向井中献祭拿非利人的灵魂。为了拯救自己的兄弟，“死亡”决定前往天使领域寻找。


憎恶擅长毒性攻击，因此要逃出近战范围用手枪射击


悲恸宿主的头垂落地面，上前揭掉它的面具

第三幕 失落之光（Lostlight）

1.拯救的钥匙（A Key to Redemption）

在生命之树和乌鸦之祖对话，得知这个地方叫失落之光，是远离天堂之门的哨站，天使将灵魂之井的钥匙藏在这里。离开生命之树进入失落之光，在右侧的山脚能找到商人沃尔格林。继续沿山谷行走，过桥来到水晶尖塔外。



正与一群堕落天使打得不可开交，守护天使纳森尼尔现身

水晶尖塔（The Crystal Spire）

来到尖塔前的广场，杀掉3名堕落天使后出现更多的堕落天使将“死亡”团团包围。守护天使纳森尼尔赶到，协助“死亡”将他们清理掉。和纳森尼尔交谈，接到支线任务“失落的灵魂”——前往永恒王座找大法官，接到支线任务“大法官的消息”，回来找纳森尼尔复命，再前往三石圣殿找萨满。“大法官的消息”任务需要收集20份魂裁者的卷轴，上面写有每层迷宫的走法，不收集也没关系，前往魂裁者的迷宫打魂裁者，奖励头盔和两把武器。



在水晶拱顶，执法官赫斯图斯要主前往凡间寻找他的法杖

大法官要“死亡”前往尖塔找执政官打听钥匙的下落，在他的前边是书台，此时可接受竞技场的挑战，击退25、50、75波敌人可得到长靴、护身符和镰刀的奖励。进入水晶尖塔后乘升降机来到外面阳台，往左走杀堕落天使。站到坑外分身，一名分身去取炸弹，站到坑的边缘。另一分身在坑的另一边抓取炸弹，跑到阳台的末端扔到黄水晶上，露出可攀爬的墙壁。

在尖塔顶层见到执法官赫斯图斯，他要“死亡”前去凡间寻找法杖——阿拉菲尔之荆，之后他会让“死亡”进入存放钥匙的圣堡。



●魂裁者迷宫的走法：

1层： S、E／N、W。
2层： N、N／E、S、N。
3层： N、S、E／W、E、N、N。
4层： W、E、N／E、W、N、S。
5层： W、N、S／W、W、N、E。
6层： E、E、E、S／S、E、E、N、N。
7层： S、S、W、N、N／S、W、E、E、E。
8层： N、S、S、E、N／N、W、N、W、E。
9层： S、W、E、E、N／E、N、E、N、S。
10层： N、S、E、W／W、E、N、S、W。

2.阿拉菲尔之荆（The Rod of Arafel）

凡间（Earth）

坠落凡间，这里僵尸和恶魔横行，天堂禁卫军的乌列尔正率领天使们抵御怪物们的攻袭，处于下风。“死亡”出手相助，清理街道上涌现的僵尸。和乌列尔谈话，得知法杖现在已经破碎了，落在毁灭者的手中。之后从她手中拿到武器——拯救，再次与她对话，接到支线任务“陨落之光”。离开前收集道具，在屋子里能找到宝箱和船夫金币，在街道末端的坑里有魂裁者的卷轴。



天使乌列尔正和一只“折磨”交手

法杖碎片之一（First Piece of the Rod）

沿街道清扫僵尸，路边的汽车可以引爆。由地图东北角的房间穿行到另一边街道，墙上的天使可以射杀，以解除他的痛苦，要完成支线“陨落之光”，需要找到10名这样的天使。往前遇到新型怪物——折磨，它擅长近战攻击。往前看到红水晶，进入走廊下楼梯，清掉蜂涌而出的僵尸，往前下楼梯，杀掉另一只折磨，继续走是开阔的大厅。摧毁绿色的门拿到法杖碎片之一，进屋上楼梯。离开建筑和乌列尔交谈，她打开了古老隧道的入口。

法杖碎片之二（Second Piece of the Rod）

沿管道行走，由左边的墙洞进去，有僵尸蜂涌而来。穿出管道，将武器换成榴弹发射器。沿街道清扫怪物，来到路口右转，街道右

侧平台的宝箱里有地图。由街角进入一侧屋子，穿行到另一边的街道，沿街道跳落下层，遭遇新型怪物——诺斯，它会持续召唤钉刺者，如灯笼般漫空飞来，一触即亡并释放绿色毒素，因此要优先清理钉刺者，趁隙朝远处的诺斯发射榴弹。战斗结束后，往前进入隧道，往右拿宝箱，再沿斜坡绕到另一边，穿过维护通道到达交通隧道。在末端往下进入管道，击破绿门拾取法杖碎片之二。穿过绿门沿街道遇到几个天使，和乌列尔交谈，她打开了一个洞口。


执政官用法杖清除了象牙圣堡的堕落阴霾

法杖碎片之三（Third Piece of the Rod）

穿过山洞拾级而下，沿地下隧道清理僵尸，上楼梯到街道遇到另一只诺斯，解决后沿着高架桥行进，到末端沿斜坡走到上层，清理涌来的僵尸，还有缓缓而行的诺斯。在桥梁末端左转，击破绿门拿到法杖碎片之三，组装成完整的法杖——阿拉菲尔之荆。

进门走到大厅往右上方的墙洞望去，里面有旋转的武器，跳过去拾得艾尔哈扎的拳套。来到街道，和乌列尔交谈后跳进传送门，返回水晶尖塔。执政官用法杖驱除了象牙圣堡的堕落阴霾，“死亡”乘着一只狮鹫飞往存放着灵魂之井钥匙的圣堡。

3.象牙圣堡（The Ivory Citadel）

进入圣堡内部，右边涌动着黑色的液体，它们是残余的堕落物质，碰到会掉血，在黑液上方漂浮着一座金色的天使雕像，天使手中举着一个球（简称天使球，激活的天使球可以净化堕落物质、黑色液体、黄水晶等）。由左侧的墙壁攀爬到上层，推动转盘将散发光芒的天使球落到下层，净化下层的堕落物质，解锁一道门。来到户外，跳过断桥进入主大厅，看到3头龙嘴里流淌着黑液，需要将它们净化。

第一道水渠（First Aqueduct）

这里有三道门，其中两道是锁住的。由右侧的门到户外，看到深渊对面的天使球。爬楼梯进洞穴，沿石壁攀爬到二层走廊。由阳台跳落到庭院，杀两个堕落天使，由黄水晶旁跳落到下层，从宝箱里拿地图。返回，跑墙到下一个平台。站到左边大圆形的井盖上分身，一个分身站到右边小圆形的踏板上，另一分身穿过排水墙洞，爬左侧平台踩另一踏板，打开井盖让本体掉下去。解除分身，从另一边的井口爬出来，翻墙到另一边。杀堕落天使，抓取炸弹扔到左上方平台清除黄水晶，爬墙返回，在那道平台上扳动拉杆，打开下面的排水墙洞，钻进去拿到武器——掘金者。爬墙返回，用炸弹清除右边的黄水晶，过桥进屋，击破下面的恶魔箱子，得到新能力：虚空行者，能够召唤两道传送门，在两地之间传送。



这个场景里有两个转盘和三个传送点，谜题比较繁复

使用传送技能离开房间，在桥头杀堕落天使，在左墙的传送点制造传送门，另一道开在右边。传送过来，在右前方开一道传送门，它正对着下面的黄水晶，抓取炸弹扔到传送门里清除黄水晶，过去拿宝箱再返回。在传送点的墙后有道井盖，扳动拉杆跳下去。在通道的右侧有只箱子，左侧是传送点，通道末端的地面是另一传送点，利用反重力跳出井外（这个设定和游戏《传送门》相同），遇到新型怪物——艾菲德。注意平台的右方有个激活的天使球，传送到对岸平台杀堕落天使，往前找到一个未激活的天使球。在两天使球的后面开传送门，用传送过来的光线清扫前路的障碍。


水塔底层房间的传送门这样设置：墙壁是加速门，地面是普通门

过桥到水塔外，左侧有墙洞通往水塔底层，在地面和墙壁有传送点，将墙壁上的设为加速传送门，方法是按住鼠标中键蓄力后释放，地面为普通传送门。回到外面，沿楼梯进上层房间杀几个艾菲德。站到中央分身，让两分身分别站到两侧的金色横杆上，本体掉落下去被传送门弹送到窗外。

爬到塔顶找到一个未激活的天使球，在它后面开传送门，再到平台边缘在下方激活的天使球后面开传送门，水池得到净化。沿水渠行走，在末端用炸弹清除左边的黄水晶，跳下去，由右侧墙壁攀到上层阳台，进主大厅看到一头龙嘴里的水流变得清澈了。

第二道水渠（Second Aqueduct）

离开主大厅到外面，对面是座水塔，楼梯的顶部是紫骷髅门。由楼梯

左侧到庭院杀堕落勇士。进入水塔，跳落下层找到激活的天使球。来到外面杀腐化天使，由右侧的墙壁爬到顶部平台。平台上有两个转盘，它们用来移动两块有传送点的墙壁，在塔底墙壁上还有个传送点，这里的谜题比较复杂。进入分身，分身1推左边的转盘将右侧墙壁降下去，分身2在后面露出的墙壁上开门，再在塔底开另一道传送门。分身1将转盘松开，透过塔底的传送门能看到右侧墙壁的传送点，在上面开一道加速门，分身1推右边的转盘将左侧的墙壁落下去，分身2跳进塔底的传送门，被右侧墙壁的加速传送门弹送到对面平台，扳动拉杆打开闸门，解除分身。


激活天使球净化第二道水渠

进入庭院后从宝箱里拿骷髅钥匙，爬到上层扔炸弹清除黄水晶，回到紫骷髅门前。再次返回到塔底的房间，在那个激活的天使球后面开传送门。进入紫骷髅门，在墙上开传送门激活另一个天使球，塔中的水渠得到净化。沿水渠跑出去，利用空中的吊环跳到下方平台。拿完宝箱沿着空的水渠跑，一直返回到主大厅，看到两头龙嘴流出清水。

第三道水渠（Third Aqueduct）

沿通道杀腐化天使，穿门来到外部阳台，往左进入屋内，这里有清水流淌而下，来到外面的通道。往前看到空中有两个吊环，在对面的墙壁开两道传送门再跳过去，落身右前方的平台。朝头顶望去，在石板上开加速传送门，弹射到对面墙壁上，跑墙落身到远处平台。往右边望去，前面还有两个传送点，下方开加速传送门，弹跳到一座圆形大厅，遇到新型敌人——谄媚者，电属性攻击。

来到庭院找到激活的天使球1，上斜坡分身，让分身推转盘旋转墙壁，露出圆屋的门，里面是未激活的天使球2，另一分身将里面的平台推出来。解除分身，主角站到平台上，进入分身，一分身推转盘，另一分身将平台拖到圆屋里去。解除分身，走到另一座圆屋前，跳下平台拾取魂裁者的卷轴，在旁边的墙壁开传送门。再次分身，分身1去推转盘，分身2等墙壁旋转出传送点就开传送门，分身1松开转盘让墙壁恢复位置，跳到下层的传送门前，朝里面的墙壁制造一道加速传送门。分身1再次推转盘，分身2跳进传送门，弹送到第二间圆屋里，这里是未激活的天使球3。

解除分身，再进入分身，分身1由之前圆屋旁爬过去，朝天使球1旁的墙壁开传送门。分身2推转盘使天使球3激活，再松开转盘，天使球2随之激活，清除旁边的黄水晶，露出墙壁上的传送点。在露出的墙壁上开传送门，转到墙后的庭院，这里有腐化的水池和未激活的天使球4，朝它上方的天花板开另一道传送门，水池得到净化。沿水渠前行，由末端跑墙过去，在这里的墙壁和墙洞的另一边开传送门。跳进山洞，沿石径前行返回到主大厅，看到所有的水流都清澈透明。

穿过水帘进入北方的门，在走廊末端开两道传送门，上方的是加速传送门，弹跳到空中的水渠上，再在上方的墙壁开一道加速传送门，弹跳到顶层平台，进入图书馆大厅。

●Boss战：书记员（Jemaerah the Scribe）

书记员坐在一把椅子里，有几种攻击方式：打开一本书朝前方发射快速的黄色光波，手臂箕张蓄势，发射一个巨大的能量球。当主角接近他的时候，胃部会伸出触须攻击，会飞到空中再直坠而下。当受到一定伤害后，会召唤腐化天使。将他打弱血时，会飞到空中发射光线攻击。在图书馆里有很多传送门，开两道不同方向的传送门，站在其中一个前，引诱书记员朝它发动能量球攻击，立刻闪开，能量球通过传送会打晕他，此时立刻冲上前狂攻。打成弱血后，他会升至空中发射光线攻击，这时在中央的地面和高层墙壁开两道传送门，当光线出现时，站到光线的对面，光线划过中央的传送门，直接反射到他身上，他会从高空坠落下来。

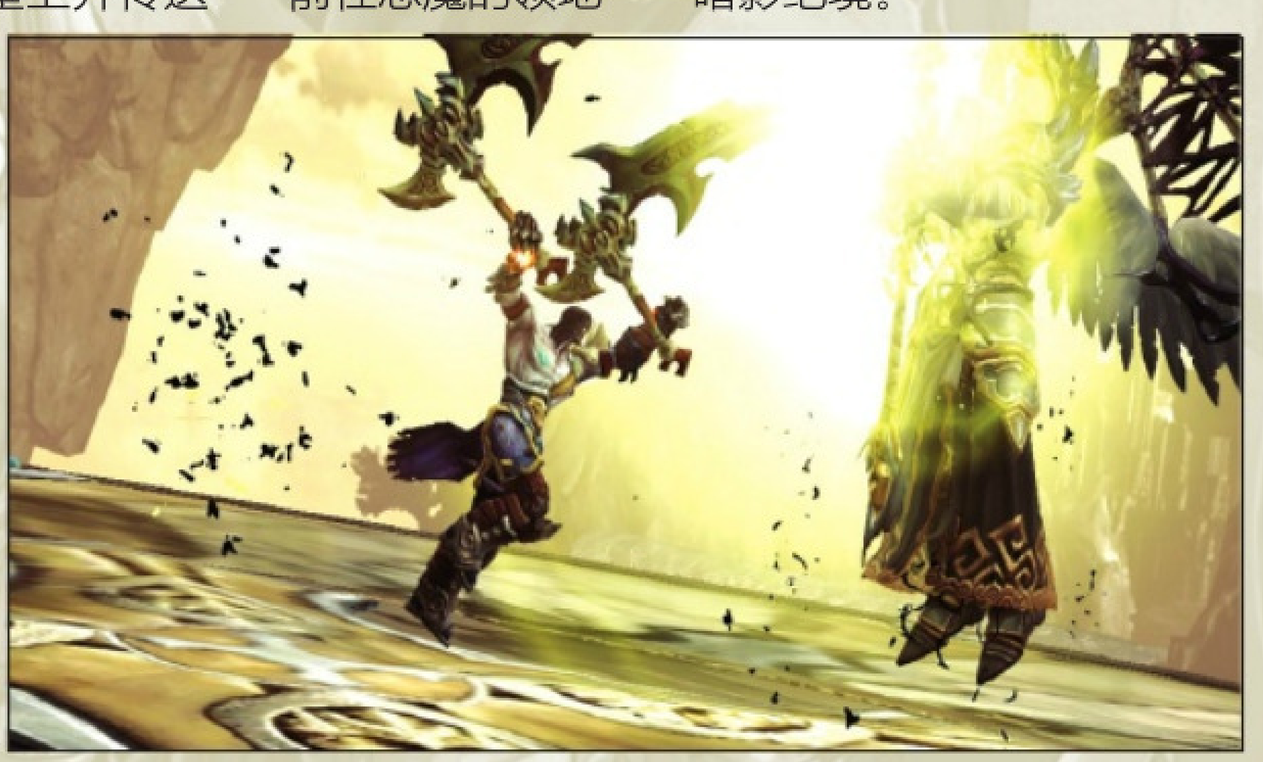
4.异端的污点（Stains of Heresy）

垂危的书记员说钥匙在执政官的手中，“死亡”于是返回到水晶尖塔找执政官对质，原来执政官也遭到了堕落的腐蚀。

●Boss战：执政官（Archon）

战斗开始后，他会持续发动能量波。主角要朝一侧闪躲，趁他停歇的时候近身攻击，随后他扑翅飞走，然后朝地面几次散射，蓄势朝地面冲击，此间是无法近战的，趁他的光盾解除时用手枪来打。等他落地后再过去打他几下，造成一定伤害后将他打倒在地，上前削掉他的翅膀，这样他就只能老实在地面上呆着了。将他打弱血后，他会传送到远处朝着主角急冲，很容易避开，上前施展终结技杀掉他，拿到天使之钥。

回到生命之树和乌鸦之祖交谈，通过传送门前往恶魔的领地——暗影绝境。


击杀腐化的执政官，取得天使之钥

5.疯狂女王（The Mad Queen）

死亡之树（Tree of Death）

和乌鸦之祖对话，得知空中的旋涡是水晶尖塔的黑暗镜像，恶魔之钥就在那里。穿过建筑遇到羊头老者，得知魔王萨麦尔在黑石城。

黑石城（The Black Stone）

进入城里，进右侧的门。在大殿上见到了拿非利族女王莉莉丝，她说恶魔之钥由魔王萨麦尔保管着，只是魔王已经死亡，钥匙下落不明。她升级了“死亡”的虚空行者能力，可以在时间中旅行。若能在魔王死前找到他的话，就能找到恶魔之钥，女王希望主角能在灵魂之井复活死去的拿非利人。对话结束后，返回庭院走前方的门。

6.黑石城（The Black Stone）

进入主大厅，用左墙的绿色传送点回到过去。在大厅中央的圆台解决新型怪物——军团勇士，走东南方向的楼梯进门。拿完箱子下楼梯，跑墙落身前面的平台，在这里不要跑墙，而是朝下方的吊环跳去，用钩爪抓取后沿墙壁往上跳，到顶层平台开宝箱拿到地图。

沿墙壁攀到墙角平台，消灭军团士兵后进入走廊，推门进入主大厅的阳台。扳动拉杆后杀掉军团勇士，发现墙壁上还有个时间传送点，在阳台的一侧可以跳下去拿宝箱。开传送门回到现在的破败城堡，往右边拿魂裁者的卷轴，跳落到下方圆形平台清圣甲虫，爬到对面的平台拾级而上。进门往右看到紫骷髅门，往左边的走廊走，看到上下两道传送点，利用它们传送到上方平台，在墙角拿亡灵之书，再跳到墙角平台拿宝箱。

返回到主大厅底层，在最西侧的壁室找到一个时间传送点，用它回到过去。遇到新型敌人——大旋涡，擅长火焰属性攻击。走对面的楼梯杀军团士兵。往左站到踏板上分身，分身1进入打开的栅门里，沿走廊跳过去，拾取炸弹站到走廊平台的边缘。切换到分身2，跑到走廊转角平台，从分身1手中抓取炸弹，再切换到分身1跳回主大厅，到走廊口把炸弹抓取过来，摧毁大厅中央平台上的水晶。

穿过传送门回到现在，中央平台的水晶不复存在，从宝箱里拿骷髅钥匙。沿走廊回到地图南端启动一道时间传送门回到过去，进紫骷髅门，上楼梯扳拉杆，往左跳落到下方走廊拿宝箱，启动这里的时间传送点，回到现在。

在走廊的中部有两道墙壁可以爬上去，其中一条路线是拿地精的，另一条路线会触发主线剧情。上楼梯开启时间传送门回到过去，终于见到黑石城主萨麦尔。

●Boss战：萨麦尔（Sammael）

他的攻击方式是突然瞬移到主角身后攻击，朝地面冲击制造电击伤害，返回熔浆对面的王座朝主角发射火球弹幕。接近时，他会施展践踏攻击将主角击退。跳跃攻击，从地面升起熔浆烧灼。在第一阶段，萨麦尔所站的平台较远，会不时的发射火球弹幕，偶尔瞬移到主角身边近战攻击，这时要小心躲闪，绕到侧面或背后打几下跑开，不要贪心，否则他会施展践踏攻击。当他跳跃空中的时候，可快速翻滚躲避冲击。当打掉他半血后，进入第二阶段，他返回到熔岩对面坐在王座上，出现桥梁，主角跑过去攻击，施展终结技，结果被弹落到大平台上。这个时期仍然要躲避火球弹幕，应付近身出现的萨麦尔。当地面出现灼红的光圈时要迅速奔跑逃离，躲避随之而来的火焰袭击。击败萨麦尔后，拿到了恶魔之钥。

死亡之树（The Tree of Death）

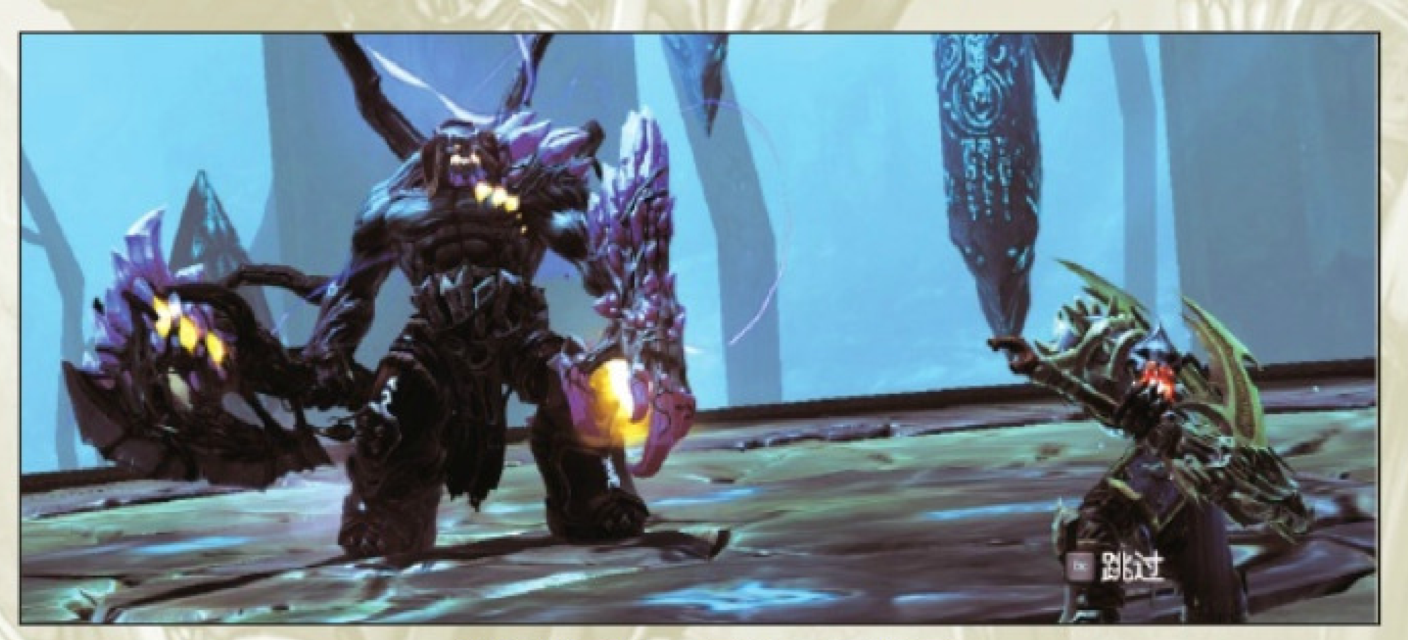
和乌鸦之祖说话，用天使和恶魔两把钥匙打开大门，可以前往灵魂之井了，但一去便不能回头。在前往灵魂之井前，做好补给准备，或是收集道具，完成支线任务。

7.灵魂之井（The Well of Souls）

●Boss战：混沌化身（Avatar of Chaos）

他的攻击方式是朝身前挥动巨斧砍两下，凌空而起朝下冲击，从身体伸出黑色触须进行范围攻击，将手插进地面射出三根堕落触须冲击地面，伸出一根触须将主角卷到空中。这个Boss其实不难打败，他的攻击较容易躲避。对于长远距离的攻击一律躲闪，等他跳跃近身攻击的时候，利用其僵直的时机猛击。大致打掉他1/4的血量后，他会跪倒地上，此时要冲上去施展终结技，这个过程反复两次即可。

“死亡”击败了昔日兄弟阿伯沙鲁姆的化身，阻止了堕落的散播。最终，他站在了灵魂之井前，却感到彷徨茫然，不知是该拯救人类，还是拿非利族。他纵身跃入灵魂之井，复活后的他将重新散布人性的种子。P



曾经的兄弟，再次刀兵相见


挥舞死亡之镰，将阿伯沙鲁姆化身的“堕落”击杀

生化已死？
——《生化危机6》登场角色面面谈

■重庆 木然



“我已经离开了，对《生化危机6》谈不上关心，也没有爱憎，预告片看上去更像是好莱坞的动作片，这和以前纯正的丧尸恐怖游戏有很大不同，”三上真司说，“我以前的同事都很努力，他们曾经给我寄过《生化危机5》，但直到一年前我才有空玩了下——我对不是自己制作的游戏不感兴趣。”

作为一个生化粉，看到这段话该作何感想？似乎《生化危机6》是不是一款好游戏已经无关紧要，三上当初制作“生化”系列所坚持的初衷，也随着新游戏的面世而渐渐被人遗忘。里昂、克里斯、艾达、杰克、雪莉，曾经熟悉的面孔恍然如梦。改头换面之后，换汤不换药的MT Framework用它的极限向我们呈现了这样一个截然不同的生化世界：新的病毒，新的敌人，新的城市，新的组织。这一系列的新元素之下，交织着无数条传承的脉络与线索，如暗潮汹涌，如静水深流，引导着玩家穿越丧尸与寄生虫的重重阻拦通往游戏的结局与核心。

也许是IGN4分恶评的“雷作”，也许是《FAMI通》39分盛赞的“白金”。不管如何，且让我们随着四位可控主角的脚步，一探究竟，看这发生在系列巅峰2代之后10年的故事，是否还能像当初那样打动玩家的心吧。

不是但丁，是里昂·肯尼迪

传说，在恶魔横行，希望灭绝的城市里，一位英雄挺身而出，用手中的枪支扫荡群邪，拯救了无数生灵，随后拂袖而去，深藏声名。但是无论走到哪里，他的俊美脸庞就好像黑夜里的萤火虫一样，那么的耀眼，那么的迷人，他那唏嘘的胡渣，侧分的发型，还有那神乎其神的枪法，都深深地出卖了他——打住，我们今天要说的不是《鬼泣》系列的主角但丁，而是《生化危机》中的人气王，白面小生，总统保镖，高薪先生，迷倒万千少女大妈的最佳男主角，里昂·肯尼迪。

不出所料，爆出“生化6的故事发生在生化2十年之后”的消息后，便有媒体猜想这些已近不惑之年的主角是否会以大叔大婶甚至是大爷大娘的造型出现。结果第一个中枪的就是最受女性喜爱的里昂。但就目前这个情况来看，设计师没把他弄成4代斯内克那样已经是相当给面子了。镜头前的里昂，面对悲欢离合，也终于有了自己的喜怒哀乐，显然已经摆脱了当初《恶化》中的面瘫形象，开始向演技派靠拢，而后更以矫健身手，在与克里斯的对手戏中抢尽风


里昂篇的“回归”真的能找回当初的恐怖感吗？


似曾相识的场景


一旦接受了这种设定的话……抱歉还是带感不起来啊

头，大有问鼎影帝之势。不得不赞叹，短短十年，一个浣熊市的小小警察，竟然得以成长为现今的总统保镖、头牌特工，还在游戏开头以任何人都预料不到的方式给自己的老板发了便当，单凭这场戏，我就敢说："里昂同志，拯救世界的任务，就交给你了。"

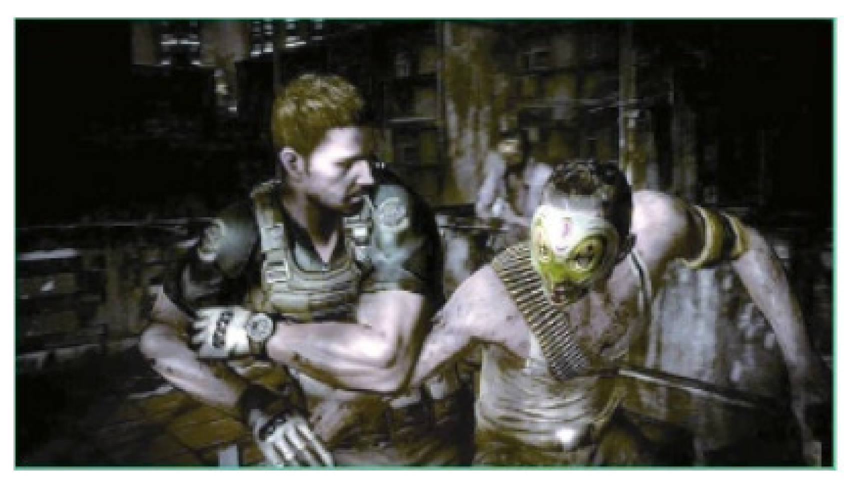
以上这些说法可能会让你觉得我过于偏向里昂，但事实上CAPCOM的诸君也抱着同样的想法。不信你看看《恶化》与《诅咒》，在这两部均以里昂为主角的CAPCOM官方CG电影中，为了凸显其尊贵身份，编剧不惜一切，甚至违反生物学物理学人体工程学定律让里昂作出了种种开挂般的举动，最后在成功拉低了观众的智商的前提下将里昂托上了万众瞩目的"生化人气王"宝座。此次在"生化6"中请出里昂，我想"吸人气"的因素应该占了大半。另外一个重要原因，便是CAPCOM指望以里昂篇重新加强生化系列的"生存恐怖游戏"氛围，这一点，我们可以在丧尸的逆袭与浣熊市的重现中发觉。不过遗憾的是，这样的尝试似乎并没有成功，里昂篇的复古等于是遏制了创新，强化的动作系统也使得成群结队或突然出现的丧尸变得不再可怕（以往生化系列控制方面的"困难"也是其恐怖感来源之一），TGS上放出的试玩视频，我是一边笑一边看着那位仁兄打完的——没办法，打丧尸的游戏实在太多，就算是CAPCOM也难做出什么新花样了。要说回归原点，反而是之前3DS上的《启示录》做得更为出色，但是"生化6"——算了吧，试图用不同的角色篇章让玩家体验不同的游戏风格，你还真以为这是《鬼泣》呢！该生存恐怖就生存恐怖，该好莱坞大片就好莱坞大片，从一而终，贯彻到底，这才是正确的游戏姿势。

不是GHOST，是克里斯·雷德菲尔德

克里斯也曾英俊过，在"生化1"和维罗妮卡的时代，他用强悍的战斗力与高度的责任心演绎了所谓的"铁汉柔情"，无论是面对敌人还是妹子，他的反应总能使观众满意。但是进入"生化5"——从时间线上来说，是《启示录》之后——克里斯的造型便开始向好莱坞大片中的模范硬汉靠近：隆起的肌肉，蓄起的胡渣，还有一口一个"COPY"的标准美国大兵腔，使人不由得怀疑加入BSAA的这几年克里斯是不是受了什么挫折（或许是被吉尔发卡了？）才变成了如今这样。再看"生化6"克里斯篇的开头，老式酒吧，借酒消愁，在被酒保妹子泼了一脸以后又颓废地拿着酒瓶离开，保安上前寻衅，理所当然的讨皮疼，就在克帅准备补刀时被队友A拦下，接着便是一连串叙旧和醍醐灌顶式的说教，最后队友BCDEF共同上阵，由队友A总结性发言："队长，我们来带你回去。"

熟悉吗？当然。保安被克里斯按倒的时候我都差点以为他手里要弹出钢刀了，不过还好这不是《X战警》的片场，克里斯也没有客串金刚狼的兴趣，所以咱们还是回到"生化6"的标准开场：烽烟弥漫的兰祥市，坐在直升机上的克帅带着一帮小弟大喊一声"MOVE"便开始示范标准绳降，紧接着便中了敌人的埋伏，大批持枪感染者与BSAA小队爆发了激烈冲突——要不怎么说科技以人为本，丧尸都能抡消防斧和扳手了，升级版的寄生虫怎么着也得弄点复杂的武器耍耍吧。虽然敌人的枪法实在差劲，但这并不妨碍我们把克里斯篇当作一个生化版的《使命召唤》来玩，区别是，《使命召唤》中的敌人爆头后是直接嗝屁，"生化6"中则会出现各种神奇而重口的变形变态——好吧，起码还保留了一点生化特色。其实我更想说的是，明明是满屏幕的《使命召唤》既视感，CAPCOM你为什么不干脆把克里斯篇做成第一人称？各种枪战、载具战、巨大化BOSS、重口味变身以及惊险刺激的大动作大场面，唯有全视角代入才能发挥其好莱坞大片"枪枪枪"和"BANG、BANG、BANG"的精髓。你们甚至可以把它拿出来单独做成一个游戏，名字我都替你们起好了，就叫《使命召唤X——生化战争》。


丧尸拿枪真的大丈夫？


想动克帅？先问问他手上的肌肉同不同意

不是威斯克，是杰克·缪勒

一直到现在，我都对竹内润坚持要干掉威斯克的做法耿耿于怀，毕竟这位墨镜帅哥陪伴了我们这么多年，又吸引了丝毫不亚于任何一位正派角色的人气。在"生化5"的最后打出那发火箭炮时，我的手都在抖。看着无聊的结局CG，我反复对自己说："威哥没死，最后一发其实打偏了，他一定还会回来的。"也许是CAPCOM听到了粉丝的呼唤，在"生化6"里威哥果然以一个出人意料的姿态回归了——代替他上场的是杰克·缪勒，被称为"威斯克之子"的板寸头雇佣兵，因为毕业萝莉雪莉（27岁）的关系，他成为了可控角色的一员，以突破天际的战斗力，牢牢地抓住了我的视线。

先不谈来历，也不谈和雪莉之间的关系，杰克的出现是出乎所有人预料的。作为一个全新角色，他叱咤妖物横行的生化世界的资本便是其强悍的个人能力：在DEMO中，我们看到貌似追踪者的新一代BOW（生化兵器）对杰克穷追不舍，为


杰克的体术"碉堡"了


杰克和雪莉的故事值得好好发掘


新病毒还挺带感的嘛

了保护雪莉还有保护自己，杰克展示了他过人的体术能力，即使在无枪的情况下也能横扫各种杂兵喽啰，并且屡屡从BOW的魔掌中脱逃，然后还以老拳，将其打得毫无还手之力。这样的表现，绝对无愧"威斯克之子"的称号。我们都知道，在"生化5"佣兵模式中，威斯克堪称体术最强，彪悍的推掌有如前段时间国内某"太极宗师"的收徒视频一样神挡杀神佛挡杀佛。而在"生化6"中，继承其衣钵的杰克直接在剧情中成为了可控角色，这是之前从未有过的情况（《维罗妮卡》的威斯克篇除外）。以此为起点，"生化"似乎进入了一个超人的时代：敌人可以使用病毒强化自身，主角也应该享受同等的福利，就好像电影版《生化危机》的主角米拉一样。也有人会觉得，生化系列要是真往这个方向走下去还跟那些"僵尸无双"（《求生之路》《虐杀原形》《御姐玫瑰》《电锯甜心》等）的游戏有什么区别。其实你没发觉，从"生化5"开始，游戏便已经有了"无双化"的影子，丧尸袭来的恐怖感早已被人海战术的压迫和紧张所代替。将杰克这样的人物纳入可控角色，只会让切菜变得更加爽快和刺激而已——相信玩家们一定会对杰克篇爱不释手，毕竟拳拳到肉的快感可比不痛不痒的枪击有意思多了。如果你不喜欢钢铁般的主角，前方《死亡空间3》即将开售，相信艾萨克大叔和他的新基友会使你倍感满意。

不是范冰冰，是艾达·王

在里昂诸多的后宫中，艾达·王算是最抢眼的一位，粉丝中关于她和里昂最后在一起的呼声也是相当之高。在"生化6"确认里昂登场后，我就对艾达姐姐的重现抱定了十分的信念，不过当这位华裔美女再次红妆上阵出现在镜头前时，我还是被震撼到了。岁月更迭，年岁荏苒，不变是那一抹嘴角四十五度微微上扬的挑衅与诱惑，不变是红色围巾下依旧矫健利索的曼妙身躯。不得不感叹，时间真是一个神奇的东西，它带走了里昂的英俊潇洒，带走了克里斯的铁汉柔情，带走了雪莉的青春年少，还顺便带走了威哥，却带不走艾达·王犹如女王般高贵的气质与美艳如斯的旖旎风情。也难怪里昂会被她迷得神魂颠倒，不但在4代拒绝了总统千金的垂青，还在6代中为其安危与克里斯拔枪相向——看来"女人不坏男人不爱"也是有一定市场的嘛。

闲话休提，让我们先看看艾达篇的大致状况。从4代开始，到后来补完性质的《雨伞编年史》与《黑暗编年史》，艾达篇给人的印象就是"孤军奋战"。无论是给威哥当间谍尾随里昂盗取寄生虫样本，还是在危险四伏的浣熊市寻找目标然后安全脱出，艾达总是一个人来去自如，丝毫不受个人感情与道德观念的羁绊——等等，私情还是有的，否则就对痴情的里昂太残酷了。身为一个游离于法外的王牌特工，艾达与里昂的恋情就同她背后的组织一样不甚明朗。雨伞公司虽然早已解体，但余孽仍在；蛰伏暗藏的三联公司野心凸显，极有可能会在"生化6"中扮演最终的幕后黑手；威斯克的遗产问题也有待商榷，毕竟就他和艾达曾经的合作关系，很难想象这个资深阴谋家所留下的宏图霸业没有受到艾达的插手……综上所述，在"生化6"中，艾达扮演了一个纽带的角色，既是承前，又可继后。她见证了雨伞


三上对近年来日本游戏的表现不甚满意



首周出货450万的"生化6"毁誉参半

公司的覆灭，也参与了三联公司的兴起，她所效力的组织或个人一个接着一个消失，而她却能游刃有余地游走在各方势力之间，只能说，这个女人实在不简单。艾达·王背后的故事，就有如《生化危机》电影版导演的下限一样，永远值得我们去探索发现。

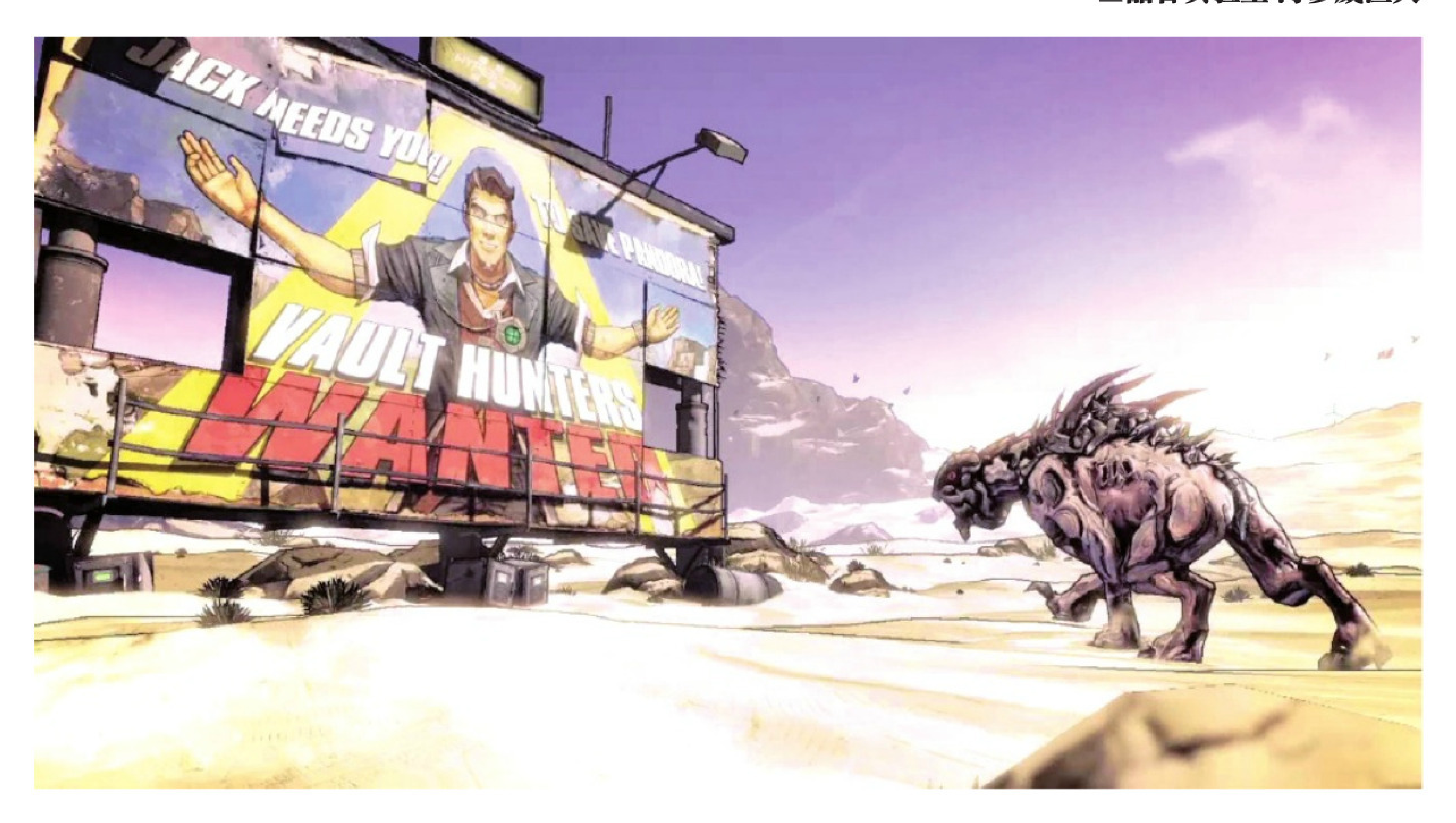
结语：最后的10年

据悉，截稿前"生化6"已"成功"偷跑，相信在本文见刊之时，游戏的结局已经呈现在了诸君面前。由于笔者无法预知未来，加之手头没有XBox 360或PS3，所以请恕我后知后觉。我唯一能告诉各位的便是，"生化"老了，无论是里昂，克里斯，还是风韵犹存的艾达，都已年近或年过不惑之年，也该是CAPCOM放弃旧人，再造新血的时候了——别伤心难过，不管结局如何，这些老朋友毕竟陪伴我们走过了如此美妙的十年。想当初刚看到"生化2"的时候，我被屏幕上的死神汉克与诡异丧尸吓得钻进被窝不敢出来——这与后来一边大嚼零食一边用切割器虐杀尸变体的我判若两人，这就叫做"成长"。"生化"中的人物也在经历着与咱们类似的生命循环，有人来，有人去，有人走，有人留，悲欢离合一场戏，酸甜苦辣自其中，这就是人生。所以当三上说那番话的时候，我其实根本就不在意，我只是一个玩家，我只想拿起键盘或手柄，用一周目，二周目，三周目乃至数周目的方式向我所热爱的角色们致敬，并以此祭奠他们生命中最辉煌也是最后的十年。

寡头资本的“美丽新世界”

——《无主之地》系列游戏背景漫谈

■晶合实验室 海参崴渔夫



编者按：数年前《无主之地》刚刚发行的时候，一听是“暗黑like”游戏，我立刻失去了去触摸的兴趣——心累了，你们懂的。直到被朋友拉过去联机，那丝毫不逊于纯FPS的手感，或荒芜废土或瑰丽雄奇的场景制作，还有那股无处不在的Cult范儿，让我意识到自己差点儿因为思维定势的偏见而错过一款素质上佳的游戏。2012年9月《无主之地2》发行，二周目玩下来，深感在这一作中Gearbox变得非常会讲故事，在支线任务中“偶然”听到了Echo录音里罗兰（Roland）的不解风情和莉莉丝（Lilith）的欲说还休，再到主线流程里，罗兰被帅杰克（Handsome Jack）从背后枪杀，恍惚间竟然产生了一种在玩无比注重剧情刻画的国产单机RPG的感觉。

1、随机装备，优秀剧情，冲突吗？

《无主之地》从1代到2代，都是这样一种游戏：有的人自踏上潘多拉星球的第一步起，就开始了无尽的“杀杀杀刷刷刷”之旅，成千上万种枪帮助你清理成百上千种敌人，然后再掉落成千上万种枪……如此循环，乐此不疲；还有的人则在嗷嗷杀戮之余，突然开始琢磨起一些细节和暗示来——手中枪为何而战？敌人为什么是敌人，朋友如何成了朋友？

《无主之地》系列游戏里最不缺的就黑色幽默，而这些贫嘴其实提供了很多细节，此外，1代中有不少类似《生化奇兵》里的Echo，到了2代里它们的数量变得丰富了起来，录音里提供了大量关于这个星球（比如……潘多拉，或者普罗米修斯！）、那个公司（当然是Atlas或者Hyperion啦，偶尔会有Dahl公司）、这个人物（什么？1代里的女主角莉莉丝成了某个叫作火鹰的部落的崇拜神祇？）、那个事件（什么？飙血部落里的人跟他们老大商量着要把无节操的军火贩子马库斯树成新神祇？）的丰满细节。2代里的Echo结合支线任务（有一些支线任务



2代中“部族战争”任务——搞破坏和偷袭金库等形式，让人不禁想起《辐射2》新里诺的家族任务。不过玩家并没有选择任务完成方式的自由



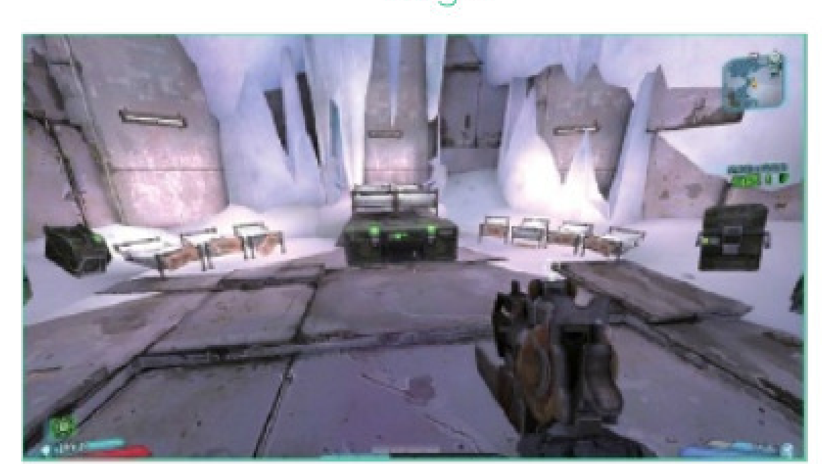
莉莉丝给予的支线任务“在回忆里”，里面能听到不少她和罗兰之间的私家话


两代主角“下车”后都是先遇到了小吵闹和Angel



4位主角的“青葱岁月”，如今再聚首，只剩3个


游戏刚开始时的场景——这难道是在暗示最终Boss的形象？


在帮斯考特找回女友的任务中，这个场景明显有点“白雪公主和七个小矮人”的意味。至于下水道里爱吃披萨的忍者神龟什么的……太没节操了！

就是引导你去找Echo），极大地满足了玩家在剧情方面“听故事”的需求。

在1代中，玩家刚被从马库斯大叔的疑似货柜车上踢下来，就大白天遇鬼（女鬼长着蓝色的眼睛，还挺漂亮），然后莫名其妙地跟随着一个虽然很啰嗦但是很可爱的独轮小机器人，到了一个看上去是把《辐射2》里克拉玛镇搬过来的名叫火石的地方，然后干掉了一些变态，再然后不得不面对一个更变态的医生——对于玩家来说，这是故事的开始。

这个充满“天启”的开局，虽然很快让玩家感受到了浓郁的Cult味道，但却难免有些莫名其妙。很多玩家1代和4个DLC玩通，虾哥刷了无数遍，一身金闪闪的行头，回望自己的“人生”，却难免有些迷惑：那个所谓的宝库（Vault）里面，怎么会藏着一只大肉虫（有人居然说那是我爱吃的章鱼，这太过分了！难道一只大龙虾还不够吗？）呢？那个指引我的天使（Angel）到底是好是坏，是人是鬼？赤矛军团是Atlas公司的雇佣兵，他们的将军诺克斯死了以后就解散了吗？Hyperion雇佣我镇压了小吵闹的机器人革命，它是要坐大了吗？咦，这才发现，我怎么尽在被这些公司牵着鼻子走，这不科学啊，我要自由意志，我也要搞革命，坚决不做垄断公司的狗腿子……

如果说，《无主之地》的1代提供了一个细节丰满但未必与玩家紧密联系的潘多拉世界，那么《无主之地》的2代，则是在继续营造潘多拉的同时，又讲了一个完整的，甚至令玩家动容的主线故事——对于一个充满黑色幽默甚至恶搞风格的游戏，能达到这种效果殊为不易。

《无主之地》并非沙盘式的RPG，也不是一条路走到底的FPS。其文字量较大，语言和细节上的风格能让人回忆起《辐射2》，但玩家除了“自由地探索世界”以外，在剧情走向上没有自由度可言。《无主之地2》的流程结构，就像是一棵符号化的松树，主线情节一共有18章，每到一个大的剧情进展，就会出现许多可以选择参与的支线情节，这些支线不是孤立的，大多与相应的主线或NPC背景密切结合，与极佳的场景制作一道撑起了蓬勃而丰满的世界。也因此，“探索”这种乐趣能够出现在这款并不算开放式剧情的游戏中。放松心情在潘多拉的冰原和废土上游荡，玩家会发现，除了当宝库猎人（Vault Hunter，游戏中对主角人物的通用称呼）、装备猎人、赏金猎人，有时候选择做一个Echo猎人，留心搜集潘多拉星球上的各种信息碎片，得到的将不仅仅是有实用价值的“坏小子（Badass）等级”，更会收获一种深入内涵后恍然大悟的快感。

2、公司，让生活更美好！

游戏中，玩家一直是以一个宝藏猎人的身份出现。在这里，我们不妨换一个宏观一些的角度，看一看潘多拉这片“无主之地”，是否曾经“有主”，或者是否有人想要做主。

玩家们在“刷刷刷”的时候，不能忽视的一点就是手中的枪。游戏中绝大部分枪都是由Dahl、Hyperion、Jakobs、Torgue、Vladof、Maliwan、Tediore这七家军火商生产的，每一家制造的枪在从外形手感到后座威力精确度都各有特色，比如Jakobs是老牌、木质的代名词，倾向于大口径的左轮枪和狙击枪；Maliwan则只做带元素伤害的枪；Torgue的枪“不响不要钱”，爱用爆炸弹；Tediore追求极限换弹夹速度，到了2代中甚至开发出免换弹夹扔枪出去当炸弹使的空间传送技术……1代中还有S&S公司和Atlas公司，在2代中因为剧情原因，这两家的产品已经看不见了，但是出现了山寨品牌“Bandit”——追求大弹夹和低价格，毫不在乎外形，有的不止是粗糙了，甚至很奇葩，确实很像是强盗们自己在手工作坊里车出来的。



林克伍德是个西部小镇，老牌的Jakobs怎么能缺席呢？但小镇警长其实是Hyperion老大的姘头

这些公司，仅仅做军火吗？当然不是，它们大多是跨国——哦不，跨星系垄断集团。玩家应该还记得，在1代游戏中主角下车后，遇到的第一个NPC是谁？对，小吵闹。那么，小吵闹是什么？“小吵闹”是个非常贴近人物个性的中文译名，来自“Claptrap”这个单词，而它的正式名称是CL4-TP管家型机器人，Hyperion公司制造。小吵闹首先给了主角一个Echo Communicator——既可以作为语音通讯设备，也可以量化显示佩戴者健康状况和护盾容量，还包括了地图和任务记事——这种对游戏HUD系统的交代，就有些像《辐射》中的PP小子了。在2代中，主角遭遇火车恐怖袭击事件，被小吵闹从死人堆里拖出来，它同样首先给了主角一个Echo通讯器。

这套个人设备是谁制作的？

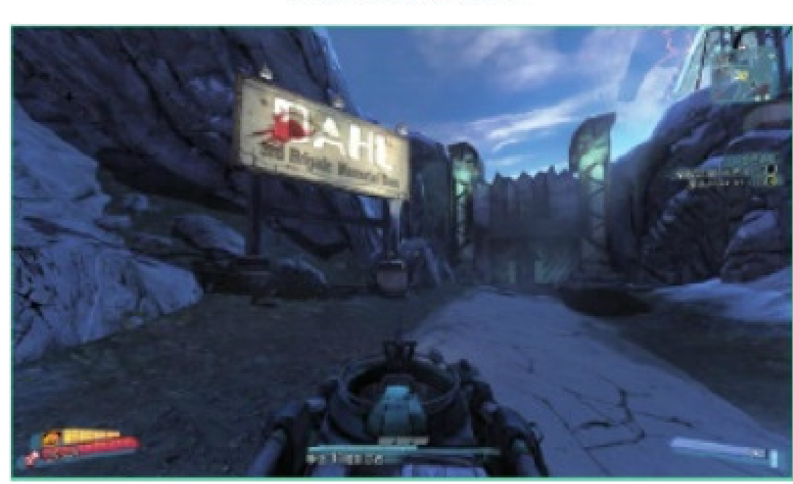
是Dahl公司——而且在1代中，Hyperion公司出厂的小吵闹还特意做广告似的强调一下，这“由Dahl公司免费赠送”，有些奇怪，不是么？

Dahl公司是第一个进入潘多拉并着手开采镒矿（Eridium）的大型资本集团。虽然在1代主角踏足潘多拉的时候，该集团已经因为种种原因退出了，但这个星球上处处留下了它的痕迹，诸多储存箱和挖掘机都打着Dahl的商标，甚至还有以该公司名字命名的“Dahl Headland”（道尔半岛）。除了这些商标，Dahl公司还留下了一个几乎全军覆没的科考队，以及一堆工资没结清的矿工。

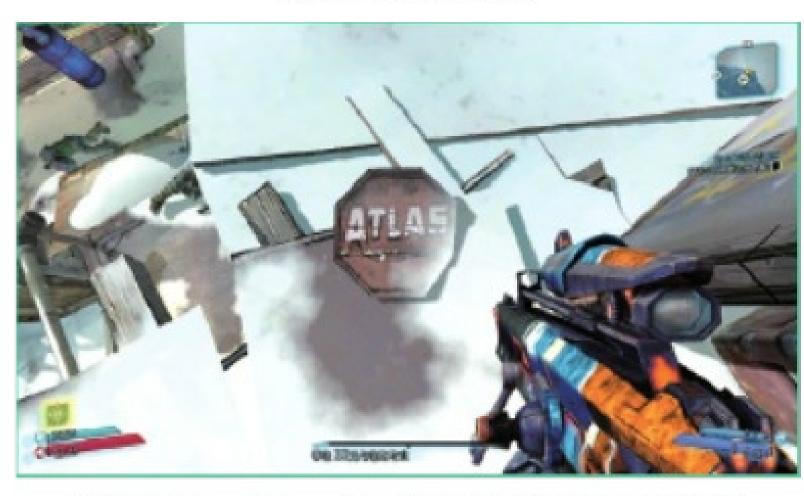
关于潘多拉星球的开发，除了Dahl公司，游戏中还处处能看见印着Jakobs商标的油罐——它也是一家老牌资本集团，应是与Dahl合作搞开发的。在1代首款DLC《内德医生的僵尸岛》中，Jakobs公司在潘多拉一个小岛上有一处原木基地（潘多拉本身是个荒芜的星球，绝大多数地区几乎看不见树木，联系到该公司对栓动枪机和木质枪柄的偏爱，专门开发一处原木场一点儿都不突兀）发生了病毒感染，然而公司采用了封锁信息的措施，并严厉打压“传谣”，最后病毒终于无法控制。

除了Echo通讯器，小吵闹还带领1代主角去注册了一下New—U的DNA识别——这算是游戏里对类似于《生化奇兵》的重生系统的一个交代吧，不过，这套系统同样打着商标——Hyperion。Hyperion公司出品的New-U每次服务收取7%的费用——附带诸如“欢迎使用Hyperion公司的New-U服务，如果你想找杀死你的人复仇的话，建议购买Hyperion公司的枪械……”这样的免费广告。


1代首个DLC《内德医生的僵尸岛》中，是整个潘多拉林木最集中的地方——这是Jakobs公司的原木基地



Dahl公司率先开发潘多拉，至今仍然能看到它的很多基建项目



在2代中，Atlas公司只能以这种形式出现

除了Echo通讯器和New-U重生点，对于玩家来说，游戏中还有一个重要的系统——对了，就是“Catch-A-Ride”——车辆传送供应处，有了它玩家才能在潘多拉上飙车。这套系统是谁做的呢？同样是Hyperion公司。

如同在雷德利·斯科特的新作《异形前传——普罗米修斯》的背景一样，资本集团具有源动力来进行跨国跨星系的扩张和开发，电影中，跨星系航行活动的资助方Weyland集团敢于打出这样的广告，“Weyland，make the world better！”在《无主之地》系列游戏中，几家集团在不同领域开发潘多拉，虽然以老马的角度看，它们在工人待遇福利问题上存在不小的问题，但对于要居住在这个星球上的人来说，这似乎本该至少是一个“公司，让生活更美好”的故事。

3、Dahl的撤退和Atlas的霸权

从游戏中诸多迹象来看，Dahl、Jakobs、Hyperion这三家大集团，在潘多拉的开发上应该是有所合作的——至少在表面上没有超出商业的范畴。然而Atlas不太一样，Atlas公司直接将下属的雇佣军队Crimson Lancer（赤矛军团）开进了潘多拉，行事作风是“有军阀特色”的财阀，到了第3部DLC中，那个“有”字已经可以去掉了，就叫“军阀特色”的财阀。

之前说过，1代的四位主角进入潘多拉时，Dahl已经撤出，Jakobs科技落后，影响较弱，Hyperion虽然控制着通讯与交通，但是总体实力上还是略逊一筹，Atlas公司以霸道的气势在潘多拉坐大，并与玩家发生了直接冲突。

如果说，各寡头资本在潘多拉的博弈是游戏的大背景，那么，外星秘藏或者说“宝库”（Vault）就是矛盾的焦点，因为它直接刺激科技，在“科学技术就是第一生产力”思想的指导下，镒矿的开采与此相比似乎都成了副业了。

宝库的秘密是由坦尼斯解开的。至于Dahl公司撤出潘多拉这个重大决定，是如何做出的？是单纯为避Atlas公司锋芒？还是所图者大，暗中有动作？游戏中没有直接叙述——就连2代游戏里Dahl公司仍然不显山不露水，不知在接下来的DLC中，低调的Dahl公司会不会正面出场。

坦尼斯在Echo中直接讲述了解开外星宝库秘密的过程，还提到了Atlas公司强势的原因（当然不仅仅是因为有枪），对于Dahl撤离事件，提到但没有进一步说明，

在这里，直接一股脑儿刷过去的玩家可能要问了：“坦尼斯？额，好像有些耳熟，是发哪个装备给我的？”当然，我是不会告诉你她就是那个“内裤被疯子厄尔偷走戴头上的但实际上比疯子厄尔的脑袋更不搭线的那个神经病女科学家”的。

帕特里夏·坦尼斯的身份是Dahl公司的首席科学顾问，她受命带领一支考古队来到潘多拉，以下是她第一天的Echo日记：

“Day 1：我是帕特里夏·坦尼



倒V字形，外星遗存迷藏的象征。里面除了恐怖的守护生物，还有什么？



精神受到严重创伤的坦尼斯，在2代中她会对主角说："离我远点，我会咬人！"



诺克斯将军是Atlas下属的赤矛军团指挥官，他的前任是斯蒂尔，继任是……罗兰

斯，Dahl公司科学顾问，这是我在潘多拉星的第一天，我是被上级分配到这个部门来此寻找遗留的外星科技的。他们相信我们的竞争者，Atlas公司之所以突然变得如此强大，是他们在普罗米修斯（Prometheus）废墟找到的东西造就的。在我看来这简直就是天方夜谭，可上级对此坚信不疑，固执地让我来这里浪费我的才能。我刚来这里3小时，就感觉这里将会是我的坟墓，科学家如我从不相信神话和传说。"

这个录音出现在《无主之地》第1代的主线中，比较完整地交代了主角所参与的故事的缘起。

然而，在季节上很不凑巧，Echo日记的第76天，坦尼斯带领的考古队迎头撞上了大群可怕的野兽——春天到了，饿得发昏的野兽集体出来觅食，因研究陷于停滞而将营地搬到挖掘现场的考古队猝不及防，一半人丧生。

在剩下的两个伙伴也死去之后，坦尼斯度过了孤独的400多天。在精神失常，将桌椅录音机当说话对象（这让我想起了汤姆汉克斯在《荒岛余生》中的那个排球朋友）的情况下，她独力解开了外星遗存的秘密——某一事件每200年将会发生一次。具体来说，外星遗存中重复的片段都是由一个符号组成的，就如一个圆圈里面装了个倒写的字母"V"。坦尼斯的进一步研究使她确认这是一个藏有重要秘密的宝库，并称之为Vault。宝库有一个非常极端的保险设施，但是每200年还是有机会开启一次。坦尼斯相信，宝库里的东西必然是无价之宝，一定会比Atlas公司找到的科技好。

但是坦尼斯已经变得不相信任何人，她在Echo里说："现在还不能对任何人说我的发现。如果我错了，那我就完了；如果我是对的，那消息一定会被公开，我要自己找到那宝藏！找！找！"

就在这时，Dahl公司关闭了采矿业务并撤离，已经付出了重大牺牲的坦尼斯考古队（其实只剩她一人了）无法接受，坦尼斯在Echo里说："无论是谁做出了这个决定，他一定疯了！这个星球上的镒矿给公司带来了巨大的利润并且资助了我的项目!巨大利润得益于极低的劳力成本，我在想Dahl会如何处置那些还没给工资的苦力，他们会不会成为我的朋友呢……"

为了使研究继续，坦尼斯脱离Dahl，转而寻求Atlas的资助。然而她并不甘心将宝库秘密完全透露给Atlas，因此没有将她进一步研究所得的宝库钥匙（碎成三块）交给Atlas。当然，地球上没有不漏风的墙，潘多拉也如是。很快Atlas就开始动用各种手段搜寻秘密，而没有退出的Hyperion也开始蠢蠢欲动。

再然后，宝库猎人——也就是玩家你，来到了潘多拉。在Angel和坦尼斯的指引下，经过了1代游戏本体和第3个DLC《诺克斯将军的秘密军火库》的漫长流程，将Atlas在潘多拉彻底打垮。

4、Hyperion的美丽新世界

说起来，《无主之地》第1代游戏的主角是玩家自己——按照官方设定来说，是罗兰莉莉丝等四位宝库猎人改变了潘多拉星球的命运，但玩到《无主之地2》大家会发现，主导局势的其实是Hyperion。这是1代游戏的一条暗线，神秘的Angel与主角最后通完话，游戏结尾处有一个打着"Hyperion"logo的通讯卫星无声地悬在潘多拉轨道上的特写。

基本上来说，虽然众玩家刷得很High，但被当枪使是个既定事实了。

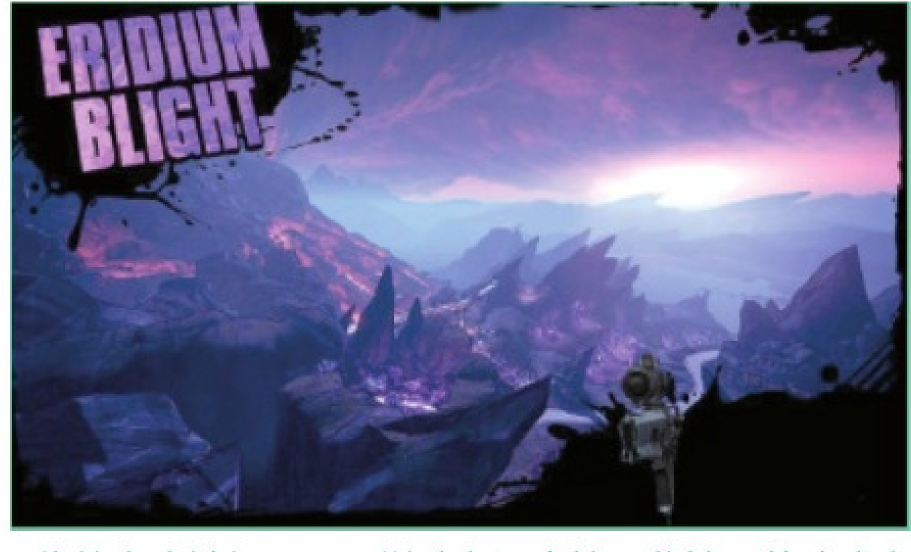
Atlas垮了，通讯和交通领域的强者Hyperion迅速坐大，并迅速控制了潘多拉镒矿的开采——根据机遇城中"历史博物馆"的解说，1代中宝库被打开后，镒矿在潘多拉井喷，变得到处都是，而一个叫帅杰克（Handsome Jack）的"聪明人"（游戏主创人员访谈中的原评价）迅速把握住这个机会发家致富。根据2代游戏后期收集Echo的支线任务"了解杰克"可知，帅杰克原本只是Hyperion公司的一名高管或是小股东，但现在他直接把整个Hyperion公司买下来了。

帅杰克实在是一个很有理想的人，他要在潘多拉上建立一个美丽新世界，一个新秩序——由他来主导。1代中宝库的开启既带来了可怕的生物，也带来了机遇（这里联系一下这座星球的名字，感觉宝库干脆叫魔盒算了），而已经掌管了巨型资本集团Hyperion的帅杰克野心膨胀，想连那"可怕的生物"也一并控制住，这样"秩序"与"恐怖"两种经典手段并用，潘多拉上还有谁敢不服从？新秩序不远矣！

在这样的背景下，2代的主角，依然是宝库猎人，出场了——此时距离前作故



1代第4个DLC中，小吵闹发动机器人革命，最后被Hyperion雇佣的主角镇压。之后生产线被关停



1代的宝库被打开后，镒矿在潘多拉一些地区井喷式出现，比如这个地方，"变异生物扎堆，山头都变成了紫色"



唤出“Warrior”需要一个塞壬的力量，杰克的女儿Angel死了以后，他就绑架了莉莉丝来执行仪式



临死前帅杰克仍然怒骂主角：“你这个杀童者！你破坏了多么伟大的计划！你毁了潘多拉的光明未来！”

事已经过去了五年。2代开场动画中，主角四人乘坐的列车车厢里，招牌上首先是帅杰克的头像：“Welcome，Vault hunter”，但随即招牌表面脱落，露出了后面一层：“TO YOUR DOOM！”一场列车恐怖袭击事件，主角被当做尸体拖进了一片冰天雪地，同时也被拾荒的小吵闹发现。此时，整个潘多拉只剩这一个小吵闹了——正是迎接1代主角的那个CL4-TP。在1代第4个DLC的故事中，1代主角帮Hyperion镇压了小吵闹机器人革命，之后Hyperion关停了小吵闹机器人的生产线——现在想来，1代主角是Hyperion多么得力的助手啊！

2代的故事线远比1代清晰，主线支线的设置很有层次。2代的故事揭开了1代中的重大谜团——Angel的身份。她其实是帅杰克的女儿，受其挟持，心存善念却常常身不由己。这样一来，她之前行为的种种矛盾之处就很合理了。2代故事的结尾，主角击败了恐怖生物“武士”（与1代一样，可能是宝库守护者），然后干脆利落地一枪击毙帅杰克，为罗兰，为血翼，为海伦娜，为缇娜的父母，为新天堂（New Heaven）被屠杀的居民，为在Hyperion新秩序镇压下死去的千千万万的人——血债血偿。

然而，套用《辐射》里那句“War，war never changes”，资本扩张的脚步也从来不会停止，潘多拉不会就此安宁。Hyperion集团下一步将何去何从？在后续的作品包括DLC中，暗中给反抗军提供枪支的Vladof公司会出面吗？低调了很久Dahl公司会开始走棋吗？更或者……那个山寨厂商Bandit要有大动作？

对于游戏中以主角为代表的避难所群众来说，潘多拉继续作为一个荒芜落后，盗匪横行的“无主之地”，是否是他们所希望的？

5、废土世界也有人性

在本文的第一节，笔者就提到了《无主之地2》的流程结构——主线支线构成了一个松树符号，玩家在剧情走向上基本没有自由选择的空间，世界也不会因为玩家主线外做的事情而改变，这与目前欧美RPG领域风头最盛的双B（Bethesda与Bioware）引领的潮流迥然相异。然而，对于《无主之地2》，玩家可以说“这是个刷刷刷的游戏”，但如果评价说“这是个只有刷刷刷的游戏”，那就有失公允了。

《无主之地2》的剧本是成功的，原因在于非常出色的场景制作和丰满立体的角色（咳咳，这个我真不是在说艾丽……），这两者配合游戏黑色幽默的风格，共同营造出了一个细节丰满的潘多拉。

当玩家游荡在潘多拉大地上时，常常能发现NPC的故事或者各势力的线索，它们与支线任务和Echo紧密联系在一起，在大多数不那么匆忙的玩家心中留下了超出浮光掠影的印象。

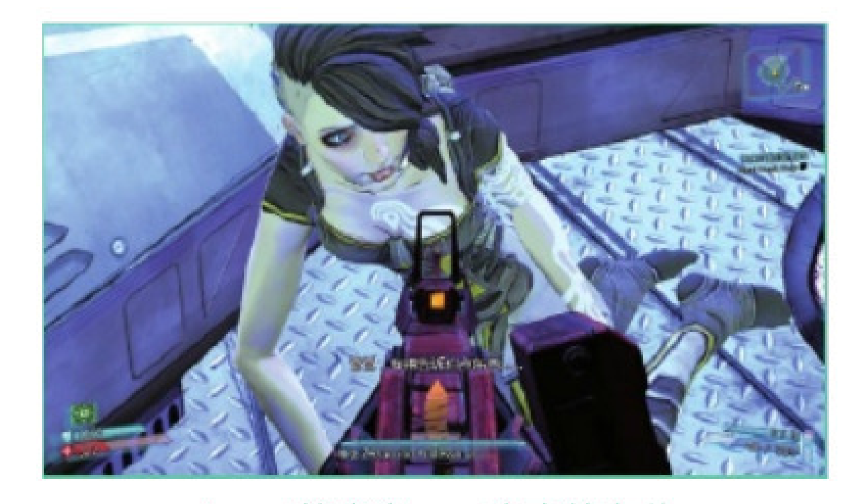
比如很值得一谈的是TK巴哈。TK是1代当中主角遇到的第2个活人NPC，他指引主角用他死去妻子的手枪打败了盗匪头目九趾，又请主角杀死了使他失去一条腿的变异犬刀疤，后来在主角离开火石镇后，他被疑似受指使（结合2代剧情）的盗匪虐杀，倒挂在吊扇上。命途多舛却又不失乐观的巴哈，后来还在僵尸岛上以僵尸形态客串了一把。到了2代中，当主角回到火石镇后，会接到他侄女的Echo，然后展开一项支线任务，随着情节的展开，主角会发现这个老家伙并不简单，他本是枪械研发工程师，图纸被Hyperion盗走，而后遭到刺杀，只好逃出太阳系，来到了潘多拉。

在找到巴哈枪械的原始图纸后，主角可以选择将之与录音证据一并交给巴哈的侄女或者交给Hyperion——当然，在这里我相信除非是抱着试试看不同奖励打算的玩家，否则最终都会选择交给巴哈的侄女以起诉Hyperion的吧。

小吵闹就不多说了，笑点非常多，已经可以出个人专辑了。2代中的小吵闹性格似乎依旧“Claptrap”，只是它还会把同伴毫无声息的金属身躯都收集起来，放在刚开始冰川场景的一个房间里，至于“小吵闹的生日”那个任务，相信做过的人都难以忘记。

《无主之地2》中，帅杰克算是彻头彻尾的大反派，残忍却又虚伪，这样一个典型角色，其形象却并没有流于表面，不得不说非常考验剧本功力。

帅杰克的录音贯穿游戏始终，细节



Angel的真身——杰克的女儿



Maya是2代中主角，同莉莉丝一样，是个拥有异能的塞壬（Siren）。不过很多玩家反映说她不及莉莉丝好看



罗兰被枪杀，莉莉丝被绑架，帅杰克一直是个狠角色



帅杰克额头上的金属片——难道是去皱纹的拉皮器？


小吵闹的弱点：爬不了楼梯。这让它在2代结尾处发出的数千个单词的豪言壮语瞬间失去了意义

之处颇值得玩味。杰克擅长推诿责任，抓人性弱点。比如在女儿Angel（事实上，这位“天使”的名字就叫安吉尔……）要求主角杀掉自己以后，杰克一直称呼主角为“你这个杀童者”，并反复声称自己多么爱女儿。然而到了另一个场合，他又说“我这样禁锢Angel是她罪有应得，你知道她对她母亲做了什么吗？”帅杰克绝对不是一个简单平面的反派角色，他至少有组织传销、开空头支票、打滚耍赖等技能的高级资格证书。他在“潘多拉真理广播”中怒斥主角一行“强盗”，树起一个伟光正的形象，却又热衷于通过Echo向主角描述他折磨虐杀海伦娜等人的细节。

1代的主角在1代中并没有明显故事，而到了2代中，他们从玩家手中“解放出来”，一个个就有了突出的性格，罗兰成为新赤矛军团的领袖，反抗Hyperion的霸权；布里克则与他分道扬镳，落草为寇（这在2代西部片风格的小镇林克伍德的任务中，女警长有详细描述）；末底改赢了锦标赛也赢了潘多拉第一老板娘莫西，然而却宁愿“去拔自己养的宠物血翼的毛也不愿拔我的……”（愤怒的莫西如是控诉道）；莉莉丝在新天堂的浩劫中装死，隐姓埋名多年。这些都在任务和Echo中一一展现。

1代的主角每一个在2代都是重要人物。罗兰死后，主角有一个任务，去通知老熟人他的死讯。在这个任务里，这个游戏似乎第一次出现了悲伤，就连莫西也哽咽着说，“咦，我竟然流泪了？”玩家也许会有同样的感觉：“咦，这不是一款恶搞没下限的Cult游戏么？”

2代主角在2代中的身世，就没那么多的着墨了，只有在Hyperion生态区、林克伍德的暗巷以及布里克的Slab大营外围，能听到关于Maya、Axton以及原住民Salvador的一些Echo，以Maya为例，修道院的长老要求她杀掉一个苦苦哀求“以后我会交十一税的”的男人，Maya却觉醒了，并与长老反目。这些暗示透露出的信息和背景，都不禁让人浮想联翩，或许和1代主角一样，只有当主角成了配角，当配角成为传说的时候，Gearbox才会在续作或DLC中讲出他们的精彩故事吧！

6、细节丰满的潘多拉

在对《无主之地2》主创人员的访谈中，有这样一个提问。

“那么到底是这些任务的本质塑造了《无主之地2》的世界呢，还是这个世界的本质支配了这些任务呢？”

主创之一保罗回答说：“我觉得这是两方面共同作用的结果，杰森的手下会设计一些非常棒的场景，我们就可以帮着设计任务，或者是我们想要做一条故事线那么就需要他们来设计一些很酷的场景了。”

这也许正是《无主之地2》的场景出彩之处，它们本身“够酷”，又与剧情紧密联系。

值得一提的是，本作中，《无主之地2》不再只是一个废土世界，里面也出现了一个“美丽新世界”。在Hyperion建设的城市机遇城（Opportunity City）中，我们首次看到了一个钢铁与玻璃构筑的一尘不染的现代化城市——这是帅杰克理想社会的投射之一吧？只是，每一个街区都有他的雕塑和投影台，里面一遍一遍地重复着洗脑之音，诸如“要爱你们的父母，更要爱我”“维护潘多拉的和平与秩序，像乱扔垃圾这种重罪不能被容忍”……


干净、整洁、现代化的机遇城，与潘多拉其他地方形成了鲜明对比。只不过随处可见Hyperion的广告和帅杰克的雕塑

这种感觉就像是从《潜行者》的乌克兰荒原，一下子来到了《生化奇兵》中的海底乌托邦城市。这种强烈的对比，背后是帅杰克个人的野心，更是寡头资本在潘多拉的博弈。

《无主之地》是这样的一款游戏，它看似不注重剧情，但其实什么都设置得很缜密。就像海上漂浮的冰山，表面不显山不露水，但认真探究下去，你能获得探寻剩下七分之六的快感。无论是以游戏还是影视文学的标准，这都是优秀科幻作品的特点之一。


潘多拉的重力比地球小，只要有勇气，你可以从任意高的地方跳下去——当然，你得先确定落点是在Gearbox制作好的可以站人的场景中

当然，2代剧情中，罗兰死了以后，有不少玩家质疑：他不是已经用DNA注册过New-U了吗？1代里在不才手中，他跪了没有上百次也有几十次吧，这回怎么没法复活了，那个善于打广告吐槽的New-U不仅有了智能，还有爱憎感情了？

所以请记住最后一点，无论Atlas公司，Hyperion公司，还是未来可能浮出水面的Dahl公司，Vladof公司，潘多拉这颗星球，终归是牢牢地掌控在Gearbox公司手中的。P


潘多拉将继续“无主”下去吗？它毕竟是个荒芜的小星球而已

固执的小鸟

——浅谈“小游戏”的微创新

■广东 笑天Pantheist



《愤怒的小鸟》无疑是史上最成功的“小游戏”之一。它的成功甚至已经脱离了游戏本身，变成了一种游戏现象，被无数的小鸟粉丝津津乐道。虽然如今有关小鸟的话题热度已经大不如前，但小鸟对休闲游戏依然发挥着持续的影响力，这种影响力即使在小鸟热潮渐渐退去的现在也未曾减弱。

人见人爱属小鸟



各种版本的小鸟让人应接不暇

自小鸟推出第一代至今，我只发现了三类人：十分喜欢小鸟的、一般喜欢的、没啥兴趣的，并没有出现讨厌小鸟甚至对它深恶痛绝的人，这其实是非常神奇的事情。每每一款人气火爆的游戏登场，后面总会跟着一群吐酸水的高端黑，然而这种现象却没有在小鸟身上发生，纵使开发小鸟的那帮人搞了一大堆换汤不换药的圣诞节版、万圣节版、中秋节版、夏季野餐版、复活节版、圣帕特里克节版、情人节版、春节版、樱花节版、猪之夏日海洋版、里约版、太空版，其炒冷饭的功夫都可以把冷饭王史克威尔艾尼克斯甩下好几条街，小鸟粉丝们依然是来者不拒玩得津津有味。其中原因究竟何在？有位投资人道出了事实：“因为母本太成功了！”是的，《愤怒的小鸟》是不可复制的，但不可被别人复制的小鸟却可以复制自己大把赚钱，复制过程中的某些版本还取得了上亿的下载量，这难道还不足以说明一些问题吗？

投掷基因与避重就轻

小鸟究竟为何有这么大魔力，不得不从它的投掷基因说起。投掷类游戏始终有一批固定的玩家，父辈如《百战天虫》《潜水艇大战》，后来者如《疯狂坦克》《弹弹堂》等等都取得了不错的成绩。其中又以横版模拟抛物线的游戏最受欢迎。这就是轨迹的魅力，当你为投掷物创造了一条轨迹，在你松手的一刹那便可以开始欣赏轨迹优美的曲线，然后揣摩下一次的出手点和角度的调整，当投掷物正中目标的时候，你想高



还有多少人记得这款早年的Flash抛物小游戏呢，当年它还支持双人对战呢

呼一声“哈利路亚”，并期待下一轮的投掷。这大约就是投掷游戏的全部了，听起来有些枯燥，可玩起来却令人欲罢不能，无论对手是真人或是电脑，无论有剧情或是无剧情，抛物线便是一切。很多设计者因为种种原因制作了纵向的投掷游戏，其中不乏精品，如“扔纸团”“射箭”等，尤其是射箭类游戏在Wii和iOS平台都有很棒的作品，可它们始终有些小众，玩家难以控制结果，也拿不准微调的方式。因为抛物线的缺失，我们甚至无法在正中目标时感受那种异常的兴奋感，扔纸团扔着扔着就会麻木，射箭亦然，即便换再多的场景也没用。

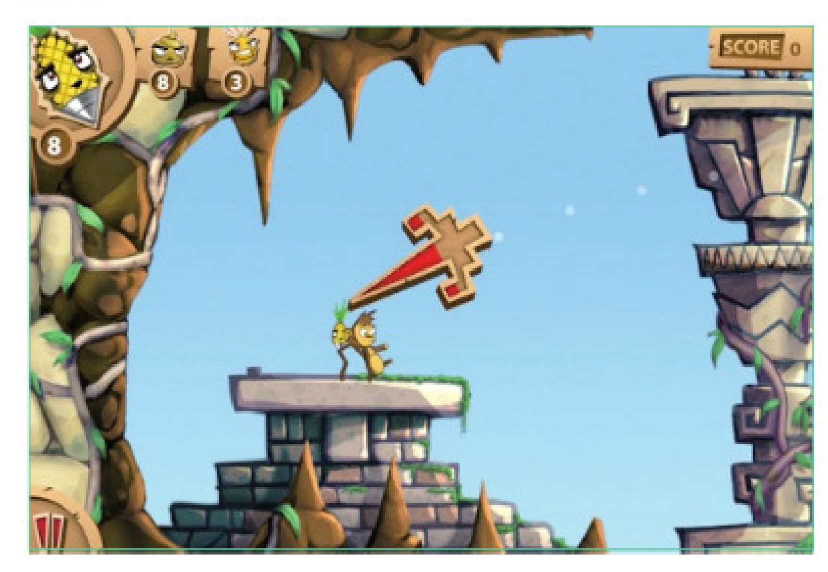
当然，在横版投掷游戏里，也衍生出很多分类，如《丛林猴的愤怒之斧》《宝石之王》这样的非主流游戏，也有如《弹弹堂》等略带RPG成分的页游，可只有小鸟每天有能力耗去全球玩家2亿分钟的时间，这个成绩把其他游戏远远甩在身后，哪怕是《百战天虫》也无法与之一战了。资深玩家可能觉得小鸟远比不上《百战天虫》，可轻游戏时代，轻玩家才是主流。小鸟的确固定了出手点，的确只有有限的炮弹种类，可玩家还是乐此不疲，因为一连串的迷你关卡，因为完美的抛物线。我们不应该去责备小鸟砍掉了传统投掷游戏中的乐趣，因为它是为这个时代而生的！

它是轻游戏的典范，它简单、直接、闪耀、诙谐，它能一瞬间抓住玩家，它就是游戏界的Lady GaGa。单局的时间控制在一分钟内，非常有利于适应生活中各种零碎的时间，如等人、等车、等饭、等电梯、等电视、等副本、等月亮再次出现在天空等等。而且贴心的是，游戏中任意时候都可以重新开始，这简直是人类的梦想，每个人都希望有后悔药吃，随时随地的后悔药你要不要？当抛物线不同于你最初所想，你可以立马选择重来，而不是停留在深深的懊恼中，这种懊恼哪怕一秒钟也嫌长。也正是在小鸟之后，大量的游戏开始赠送可随时服用的后悔药，游戏的节奏变得越来越快，休闲游戏似乎有点竞技的意味了。

除了游戏性的出色以外，画面感也是小鸟的绝对强项。那几只愤怒的小鸟就是奇葩萌物，没有翅膀没有腿的鸟，胖乎乎，五颜六色的，足以吸引全世界男女老幼的目光。小鸟你为什么愤怒？Rovio给出的解释是猪偷了它们的蛋，但据了解，其实是先有怒鸟后有猪的，设计师在不可名状的情绪下完成了主角的设定，莫非是老板欠了他几个月工资？总之，小鸟从此被赋予了一种与众不同的精神。纵观那些知名的主角，如马里奥、米老鼠、海绵宝宝、猫和老鼠，有哪个形象是板着脸的，就连擎天柱也没有皱眉。但小鸟打破了这一切，它一出生就不高兴，并且以不高兴的姿态出现在水杯上，书包上，或是人们胸前。很多人感觉被一种力量支撑着，一种可以愤怒的力量，只有愤怒才能改变世界，不是吗？

在此不妨回顾一下我们是如何开始一局小鸟游戏的，以加深对它的理解。当你在众多图标中看到一只愤怒的小鸟的时候，总会不由自主地点击图标。熟悉的音乐响起，你来到了关卡选择处，瞅见一排排的三星通关，心里暗爽，突然发现有一个不合群的两星，你忍不了，决定再次挑战自我。鸟又开始叫唤，你开始观摩场上局势，自己有什么鸟，对面有什么猪，不同鸟的排放顺序，不同猪的躲藏结构。在不断的切换屏幕以后，你想好了一个攻击的策略，便拉住弹弓上的一只鸟，凭着短暂记忆以及经验出手，这时小鸟会慢悠悠地朝目标飞去，镜头也会自动跟随。大约两秒后，鸟撞在玻璃上，引发一系列连锁反应，你目睹了整个惨剧，伴以叮叮哐哐各种遮挡物被破坏的声音，猪被高空坠物砸死，冒出一个巨大的分数，5000！你感觉很爽，并暗暗思考下一轮的击打点。下一回合是蓝色的鸟，在空中可以一分为三，所以你在将它朝后拉的时候，有些犹豫，不放心地再次查看了一下猪的位置。终于，蓝色的小鸟在空中炸开，准确地飞向了你预期的打击点，并附带损坏了更多的遮挡物，随着鸟儿胜利的欢呼以及镜头回摆到弹弓处，剩余小鸟化作10000、10000的奖励分，在通关界面终于亮起了三颗星，人生从此不再有遗憾，你会在关卡选择处停留足够释放内心欢愉的时间，再投入到其他关卡中。

这就是小鸟的魅力，你制造出不同的抛物线，为不同的关卡带来无尽的变化，每轮过后你又往往要为自己制定新的计划，这就和飞镖或是高尔夫球有异曲同工之妙，即便只是自娱自乐，也会充满了变数。在目睹连锁破坏这一点上，小鸟有些类似硬核游戏《火爆狂飙》中的金钱模式——快速行驶去制造一起连锁反应的车祸。但小鸟的连锁显然更友善，也更易于理解。



有些小众的《丛林猴的愤怒之斧》

飞得越高是不是会摔得越痛？

纵观所有版本的小鸟，它们几乎都有着相同的游戏节奏，相同的玩法，即使是太空版、海洋版也只是小心翼翼地修改了抛物线的轨迹，本质并没有变化。在小鸟之前，抛物线游戏本来就只是小众游戏。现在小鸟的横空出世让无数玩家领略到了这种游戏类型的魅力。然而抛物线游戏本身太过简单的规则终究无法让其长久地留驻于玩家的手机之上。小鸟的成功的确不可复制，因为小小的微创新光是养活现在这几只越来越臃肿的小鸟都已经疲态尽显，实在没有能力将整个抛物线游戏再推向更高的高度了。相比之下反倒是由《植物大战僵尸》所开创的塔防类休闲游戏，其创新变化要丰富得多。可以想见在以后很长一段时间里，各式各样的塔防游戏依然会是许多玩家手机游戏库的重要组成部分，微创新足以在这种游戏类型中四面开花持续地为玩家带来新鲜感与挑战性。抛物类游戏却没有这样的优势。

小鸟已经越飞越高，它试图挣脱抛物线的束缚永远地停留在天空之中，至少小鸟的娘亲Rovio是这样希望的。然而令小鸟成功的那条抛物线却注定会把小鸟从成功的巅峰拉回到它的起点。有时候飞得越高，到头来可能摔得越痛也说不定呢。


最美不过抛物线，最爽不过三连星

看得到却吃不到
——NCsoft的在华魔咒

■四川 屁猪





作为韩国最大的网游企业，NCsoft在华之路并不顺畅

无可否认，韩国网游对整个中国游戏市场的影响是巨大而深远的，即使在如今这个游戏大多已经被“中国制造”所占据的时代里，我们依然可以感觉到大量的“泡菜元素”，可见韩国游戏根深蒂固的影响力。不过在这其中有个很容易被人忽略的细节，那就是作为韩国游戏业的代表性企业，世界游戏巨头NCsoft在中国市场上几乎毫无建树。哪怕是在当年韩流大行其道、泡菜网游占据中国市场半壁江山的“黄金年代”，NCsoft的游戏也没能像在韩国本土那样火爆起来。10年来，NCsoft在国内运营过的游戏不下4款，但不是无疾而终就是颠沛流离（多次更换运营商）。游戏并不是不好，合作伙伴并不是不强，但偏偏就是功亏一篑，这一次次的失败宛如“魔咒”，不仅困扰着NCsoft，也困扰着中国的运营商。

《天堂》：三易其主，一生坎坷

NCsoft是比较早进入中国的韩国公司。2003年春天，《天堂》就已开始在国内运营，此时，距离《热血传奇》在国内正式运营尚不到一年半，距离《MU奇迹》正式公测尚不到半年，《梦幻西游》尚未出世，中国的网游市场还处于圈地阶段，插根筷子都开花。而《天堂》则是当时韩国网游中的翘楚，被视作“世界上最成功的网游”。在进入中国之前，游戏已在韩国本土运营了4年多，游戏结构早已成熟。在中国的运营商则是当时的三大门户之首新浪，可谓占尽天时、地利、人和，无论从哪一方面来看，都没有不成功的理由。

然而就是这样一款网游，在新浪手里就是火不起来，眼睁睁看着《传奇》大火，“奇迹”走红，就连晚出的《梦幻西游》也后来居上。NCsoft坐不住了，几经周折后将运营权卖给盛大。能



《天堂》游戏改编自韩国漫画家申一淑同名漫画



2003年推出《天堂》，NCsoft入华首战即告失败


华美的画面，靓丽的人设，《天堂2》是韩式网游的代表之作

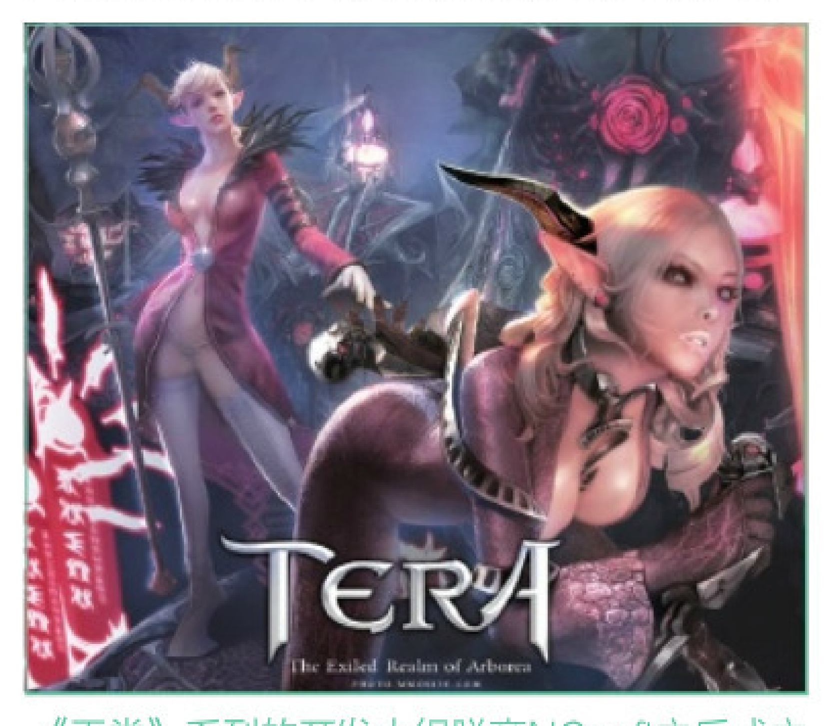

2005年《魔兽世界》横空出世，《天堂2》黯然离场

做火《传奇》的公司难道还做不火《天堂》？当时NCsoft可能是这样想的，但结果证明盛大只能做火《传奇》。到了2011年，这款历8年而不火的老游戏被当作添头，同《剑灵》一起给了腾讯，三易其主的《天堂》可谓是做了一回网游版的吕奉先。

《天堂2》：尚未绽放，花期已过

如果说《天堂》只是一位小家碧玉的话，那么《天堂2》就是豪门千金。3年开发时间，“虚幻”引擎，120位研发人员，耗资3亿，2003年韩国游戏“总统奖”获得者，韩国国民级网游……笼罩在《天堂2》头上的光环可谓耀眼，这款游戏引发的轰动也着实不小。据称当时韩国不少网吧都在门口特意注明“本店机器适合《天堂2》”。在2003年11月21日，《天堂2》台服开始发放封闭测试光碟，虽然只提供5000个名额封测50天，但在各拍卖网站上，封测光碟喊价一度高达新台币2000元，可见当时的关注度之前。

但《天堂2》在国内命运多舛，首先在推出时间上就吃了大亏。《天堂2》在港台地区于2003年底上线，而当时的大陆运营商新浪考虑到《天堂》才刚刚推出，为免玩家流失，人为地把《天堂2》的测试日期推迟了半年多，直到2004年6月才开始内测，正式上线则更是到当年11月才开始，足足晚了近一年。



《天堂》系列的开发小组脱离NCsoft之后成立Bluehole Studio开发了自己的作品TERA

其次就是游戏对硬件的高要求在一定程度上制约了它的市场拓展，而在运营方面的问题也严重破坏了游戏内环境——先是私服，再是外挂，然后是打钱工作室。发展到后来，《天堂2》的外挂已经达到无所不能的境界，可以模拟一切游戏行为：自动打怪，自动聊天，甚至可以无需客户端。游戏里成群结队的机器人占据一块块场地，自顾自地低头刷怪，不理会任何人，一旦有人对其发出攻击行为，就自动下线，过几分钟再上线继续。工作室也是《天堂2》的一大毒瘤，游戏中的一些练级福地，都被这些工作室三五成群地霸占，对玩家的正常游戏行为造成极大干扰。直到2005年6月，新浪才痛下决心，着手治理游戏中的种种乱象，开放了第一个绿色服务器。然而这一切都为时已晚，一旦错过的机会再也不会回来。

2005年4月9日，第九城市宣布《魔兽世界》国服开始公测。这是一款具有划时代意义的网游，对历来玩家习以为常的种种网游设定都做了颠覆性的革新，在很大程度上改变了玩家对网游的理解。从那一天起，玩家对网游的希望和要求，都有了截然不同的内容。对于网游来说，新的时代开启也就意味着旧时代终结了。《天堂2》正是那个旧时代的代表，结果它尚未在国内绽放，就这样错过了花期。

再后来，《天堂2》同它的前作一起作为《剑灵》的添头来到腾讯旗下。面对次世代新游戏画面，曾经风华绝代的它也不得不低下高贵的头来。

《激战》：曲高和寡，独孤求败

面对《魔兽世界》在全球范围内对网游市场的冲击，NCsoft并没有一味龟缩防守，《激战》就是它投出的应战书，这款与暴雪有千丝万缕关系的游戏来到国内之后又遇到曾经的《魔兽世界》运营商九城，诚可谓抬头不见低头见。

《激战》虽然出自NCsoft门下，但它并非韩国风格的网游，而是由Patrick Wyatt、Mike O&apos Brien、Jeff Strain三名曾经的暴雪核心员工离开暴雪后独自成立的Triforge（现改名为ArenaNet）工作室创作的。后来NCsoft收购ArenaNET并发行游戏，



《激战》是一款血统纯正的欧美网游，却也是败得最彻底的一款

在国外大受好评，甚至有媒体毫不吝啬地称赞它是最有可能超越《魔兽世界》的作品。而它在国内的运营商，正是代理《魔兽世界》的第九城市。



上海金茂大厦变身“永恒之塔”

当初《天堂》被盛大打败，所以NCsoft就同盛大联姻，后来《天堂2》被九城打败，NCsoft就把《激战》卖给九城——这样的逻辑选择还真是简单易懂，可惜就是没有效果。比起《天堂》的易主再战，《激战》这次败得彻底。2008年九城发布声明将《激战》停服。

这还是NCsoft在中国第一次经历游戏停服。在外界看来，《激战》失败的原因，就是产品曲高和寡，加上PvE内容的缺乏，导致了中国主流玩家的不适应。这一点相信NCsoft也深有体会，所以后来它才会把新的希望寄托在《永恒之塔》身上。

《永恒之塔》：好景不长，前途堪忧

《永恒之塔》（AION）是NCsoft在中国推出的第4款网游。这是款不折不扣的韩式网游，画面精美，人设养眼，游戏模式简单，玩法主流大众，一切设定都以讨好玩家为目的。同前面几款产品一样，《永恒之塔》在正式与玩家见面之前便名声鹊起，令无数玩家心向往之。这一次，NCsoft选择了老伙伴盛大作为游戏的国内代理商。盛大也确实不负所托，在《永恒之塔》的推广上不遗余力。至今人们仍在津津乐道2009年4月8日晚，中国第一高楼上海金茂大厦通体打上“永恒之塔”的字样。这一前无古人的大手笔，让《永恒之塔》在玩家中的人气达到了顶峰。

但盛大对《永恒之塔》的关怀并没有维持多久，没过两年，盛大的当家花旦就已变成《龙之谷》——一款清新可爱的动作游戏。迄今为止，盛大已经很久没有公布《永恒之塔》的在线人数了。NCsoft在华不火的魔咒，似乎依然萦绕在它的头上，不曾散去。

心魔谁能破，如何得解脱

中国的网游市场无疑在蓬勃发展着，然而这块越来越大的肥肉却没有NCsoft的那一份，怎能不让它垂涎欲滴，痛心疾首？然而通过以上列举的游戏，我们却看不到NCsoft试图去了解中国市场的动作。想吃中国菜，却不学用筷子，只想伸手就拿，当然只能落得火中取栗的下场。

事实上NCsoft并非没有硬实力。早在2003年的E3大展上，它就没有和韩国代表团一起参展，而是在展馆的显要位置租用了独立的展台，通过这样的举动向世人





《激战2》选择了网坛新星空中网

被寄予厚望的《剑灵》选择了实力最为强大的腾讯游戏

昭示它NCsoft绝不仅仅是韩国企业，而是世界级游戏巨头。从NCsoft历年制作的游戏来看，它这游戏巨头之名也并非完全名不副实，只是它不懂，在中国本土或者欧美受欢迎的游戏在中国并不一定会受欢迎，《魔兽世界》的成功是无法复制的。

从去年开始，重整旗鼓的NCsoft又开始大举进攻中国市场，先是将《剑灵》嫁给市场老大腾讯，然后又同空中网这个行业新秀达成协议，《激战2》花落北京。NCsoft这次煞费苦心地选择运营商，一方面拉上豪门势力作为靠山，另一方面又结好后生黑马不错过新机会，希冀着东方不亮西方亮。然而它这样的选择依然暴露出其对中国市场的不了解，以为只要背靠运营商就能捞一笔。然而事实上，中国网游市场经过这几年的发展，以盛大为代表的运营为王时代早已成为过去时，腾讯虽有优良的宣传渠道与庞大的用户群，但对游戏产品也非常挑剔，一旦营收没有达到预期，产品立即下马也是家常便饭。至于网坛新星空中网，虽然主力运营竞技类游戏已经拥有丰富的经验，核心用户群也十分稳定。但我们不能忘记的是竞技游戏的用户基数是根本，空中网绝不可能为一款市场前景尚不明了的网游去分流自己手中好不容易建立起来的核心用户群，所以《激战2》真正要抢的还是《魔兽世界》的用户，至少以现在中国的情势来看，这位后生晚辈很有可能还会败在WoW这位廉颇老将的手里。

如今《剑灵》已经开始测试，《天堂》兄弟也打着怀旧牌复活，《激战2》备受关注，之后还有《天堂——永恒》等新游跃跃欲试，NCsoft的春天似乎就要在腾讯培植之下开花结果，然而这美好的愿景是否只是昙花一现呢？就让时间来告诉我们答案吧。

三国演义（http://sg.mud001.com）

游戏类型	3D角色扮演
目前状态	内测
制作公司	泥巴网络
运营公司	泥巴网络
版本号	10085
游戏体验	索然无味





这是款三国背景的3D角色扮演游戏。创建角色时的个性化设置聊胜于无，现有6种武器可选。游戏使用主流的WoW操作模式，以键盘鼠标控制角色战斗，技能学习与人物升级共享经验值，坐骑系统开放得很早，所有技能都能直接在坐骑上发动。副将系统让玩家很早就能招募到张飞这样的名将，但决定名将主要还是不同的颜色品级。游戏主线剧情主要在各类不同的副本中进行，不过在副本之外游戏依然设置了几座主城，可能是为国战准备的。在配乐方面，一进入游戏就能听到《三国演义》的主题曲，不知道制作方是否拥有版权。另外就是游戏中无论是主流的名将造型还是副本的各类细节设定都有明显参考《真三国无双》的痕迹，甚至副本中的音乐也可以听出明显是“三国无双”配乐的电子音改编，然而本作游戏在爽快度与流畅性上却明显有不足之处，打Boss都是玩家和Boss站桩互相发技能，几乎没有走位或者配合的成分。在大众脸Boss的造型上重复度也比较高，甚至还有搞错名字的情况出现，比如出现了“程志远”这样的将领名称。对于已经经过多次测试的本作游戏来说，出现这样的错误实在不大应该。

御龙在天（http://yl.qq.com）





游戏类型	3D角色扮演
目前状态	公测
制作公司	腾讯琳琅天上
运营公司	腾讯
版本号	1.0.8.138
游戏体验	比较不错





三国背景的3D角色扮演游戏，现在公测版本的游戏内容已经比较完善，新手从初入游戏到40级人物成型都有适宜的任务引导，任务内容配合历史事件与副本演出并不显得枯燥，以QT为中心的内置游戏帮助互动系统很强大。可惜的是游戏整个主线任务牵强附会，三国事件支离破碎，剧情强行把三国名将与历史事件拼合在一起，比如让诸葛亮抗击黄巾贼这样的设定让人很是无语，严重影响玩家的代入感。

在战斗方面，本作的总体素质还是较好的，场景建筑饱满，地面细节丰富，人物跑跳打击动作也较流畅，官方所宣传的QTE系统也会让角色根据怪物的形体不同而做出不同的动作，并能获得额外的经验，给手动打怪增添了一定的乐趣。另外，官方还在游戏中加入了大量的社交与日常任务，这些每日循环的任务可以无限地消耗掉玩家的空闲时间。没有时间亲手打怪升级的玩家则可以选择自动打怪等多种挂机方式来升级。游戏总体上就是想方设法地让玩家上线，然后去参与国家对抗，但本作并没有设定以城池据点为单位的世界地图，可能是为了防止一边倒的情况出现吧。



游戏类型	运动/休闲
目前状态	删档内测
制作公司	游斋软件
运营公司	游斋软件
版本号	12.37.2.261
游戏体验	浪费时间

功夫天下（http://www.manaforce.net）





这是款类《地下城勇士》的横版卷轴动作过关类游戏。游戏以武术功夫作为故事背景，现在有太极拳、泰拳、截拳道和空手道四种职业可选。在战斗方面，主要的两颗按键分别对应拳和腿，可以自由组合出招，连招比较灵活有趣。但由于背景的限定，本作所有职业的角色都以拳脚出招，人物打法出现一些雷同。在地图场景方面，本作的背景设计比较卡通，略微给人以简陋的感觉，地面细节不多，可破坏道具并不丰富，在判定上也有问题，比如钉刺墙会给撞上去的玩家造成伤害，却不会刺伤被玩家打到墙上的怪物等设定都不够合理。玩家角色本身的动作还算流畅，在判定上也没有明显的错位，官方推荐的太极拳判定很远，很有优势，但角色拾取掉落在地面上的物品时却没有对应动画，常常是出一拳就捡完了地上的东西，显得十分突兀。总体上，本作战斗的节奏有些拖沓，不够爽快，通关后的抽奖界面还要耗费半天时间翻牌，没有快捷键可以跳过。最后要说的是，本作的副本通关之后不会保留玩家的通关信息（如通关用时、评价等），没有了这些自我挑战的评价要素无疑大大降低了玩家重复下副本刷图的积极性。

游戏类型	2D 角色扮演
目前状态	不删档测试
制作公司	盟芽科技
运营公司	盟芽科技
版本号	0.9.0032
游戏体验	浪费时间

幻剑（http://hj.5iyxw.com）





这是款2D角色扮演游戏。一开始进入游戏就伴随着中文主题曲，气氛营造倒也不差。创建角色过程中可自定义元素很少，只有男女性别与衣着颜色可选。然而在角色设定界面中选择衣着颜色却无法当即看到换色效果，只有正式进入游戏之后才能看到换色后的人物，这点实在不合理。

正式进入游戏之后可以看到色彩亮丽的游戏场景，背景上的活动元素也不少，给人的第一印象不错。但一开始打怪，一连串的问题就暴露出来了，人物技能发动的音效与画面常常出现错位脱节的情况，人物与怪物的动作都很单调，动作变化很少，玩家角色手中的剑都是直接穿过怪物，无论是普攻还是技能都毫无打击感，连男女不同性别的角色用的都是同一个奔跑模组，完全看不出有何不同。角色进入主城之后有肉盾、刺客、法师、娘妈4种职业可选，一旦选定无法再变更，从职业设定上完全看不出作品有体现出“幻剑”的主题，系统中设定的剑灵、法宝等内容都要到等级很高之后才开放，所谓四大门派就是把一些著名的武侠仙侠内容拼凑在一起而已，彼此之间看不到什么内在的联系，主线剧情“神剑大会”任务做了几小时也还不知道那到底是一个什么赛会，角色的代入感可以说几乎没有。



游戏类型	3D 角色扮演
目前状态	封测
制作公司	梦工厂
运营公司	梦工厂
版本号	405
游戏体验	普普通通

寻龙记（http://xlj.1732.com）





这是款以中国神话传说为背景的3D角色扮演游戏。游戏现在开放有5个种族可选，其中名为“巧工”的种族还可以乘坐机关兽战斗，设计比较有趣。但在角色选择界面还是有不少问题，比如某些发型选项没有预览效果，所有种族的角色属性图都一模一样等。

进入游戏之后的主线剧情采用多种表现形式，比如找到主线NPC之后会切换到半身人物对话模式，在角色自动寻路去打怪的途中会有旁白介绍任务背景等细节都能加强玩家的代入感。游戏总体的3D场景建模也比较不错，场景细节丰富，景深高大，较好地烘托出了故事的玄幻气氛。但在细节方面还是显得有些粗糙，比如人物起跑和急停都有卡钝现象，不够连贯；打怪时发动技能的效果偶尔会有丢失特效的情况，怪物被击中时的硬直也有卡钝现象，有时会出现瞬移；某些旁白语音没有安排字幕，会由于和打怪音效重合而听不清，人物的固有配音还会和旁白重叠，离远说话的NPC之后他的声音也不会相应地变轻直到听不到等等。总之，游戏现在除了主线任务之外还没有太多其他可玩的内容，期待以后完善。

月评：从节日扎堆到节日隐退

■北京 一丝blue

本次游戏测试正赶上中秋国庆的长假，平时忙于工作和学习的大家终于可以借此时间暂时卸下压力稍事休息，不过对于传统娱乐休闲产业来说，一年一度的黄金周可是丝毫也不能休息的赚钱良机，广大游戏商家自然也位列这股产业大军之中。

然而今年的国庆档期情况却有所不同。比起往年每逢节日新游扎堆测试的盛况，今年的国庆显得十分冷清，从9月30日开始就不再有新游戏公开测试，长假期间除了有《魔兽世界》新资料片正式开启之外再无值得一提的大作游戏有所动作，以至于《魔兽世界》的铁杆玩家们都可以自豪地宣称熊猫人一出，所有游戏都退避三舍了。这次不止是大作悄无声息，连其他小品级游戏也基本没有动作，就像是要刻意避开这个悠长的假期似的，不是赶在国庆之前就开始测试，就是推到国庆之后再展开宣传。比起各类电影扎堆抢占黄金周档期，同是作为休闲娱乐项目的游戏却开始由假期扎堆走向假期隐退，这到底是什么原因呢？

只要我们仔细观察一下当下国产网游的内容便不难找到原因。如果说当年的单机游戏都是需要玩家用整块时间一口气通关的，那么现在网游的设计思路则已经完全不同了。比起传统游戏力图把玩家的时间集中起来烧掉，现在的游戏却是把时间完全稀释分配到日常当中。如今那些轻松休闲的游戏方式已经不需要我们苦心孤诣地钻研游戏系统与打法，尤其是近年来的网络游戏结合了越来越多的社交休闲元素，早已经不是宅在家里闷头几天就能通关的了，而是像蚂蟥一样将我们的碎片时间全都吸干，无论我们花多少时间下去都没有办法填满日常任务、家族任务、帮派任务和社交任务的无底黑洞。这样的游戏遇到长假自然不可能成为如电影、旅游那样受欢迎的娱乐方式，放假的我们拥有整块的时间，不再需要游戏来消磨我们的碎片时间了。

可悲的是，以轻松休闲为名所创造出来的游戏最终却让玩家身心俱疲，让我们一旦放假反而对此类游戏避之不及，甚至要在网上找人在假期中代理收菜代理签到，这实在是一个讽刺。也无怪乎现在的新游戏集体回避国庆长假，不在这段时间开服测试，甚至某些游戏索性在假期中关闭了社交服务，好让玩家们不必挂念他们游戏中内置的菜地与牧场，也算是贴心的设置了吧。

不过话又说回来，如果休闲游戏这样的趋势能够一直保持下去的话，说不定还能够间接提高游戏公司员工的福利待遇，以后他们也可以和大家一起放长假休息而不必再加班加点搞各种各样的测试啦。P

冠军的自我修养
——iG战队，成熟与丰收的2012

晶合实验室 Joker

舞台上的耀眼夺目，离不开台下的勤学苦练。这是人人都认可的成功准则。电竞圈，也有这么一支战队，通过自身的努力在2012年大获丰收，各项比赛的冠军拿到手软。这支战队在队伍建成之时，就顶着“豪华舰队”的称号，各个位置上都是行业内的明星选手。建队初期，却并未达到众人预期的“天下无敌”的地步，但是他们能够顶住压力，自身积淀，互相磨合，最终在2012年开始爆发，这就是今天的主角，DotA的明星战队——iG。

想要战胜对手，首先就得战胜自己，作为一支冠军队伍，究竟需要什么样的自我修养？

冠军的自我修养——团队间的无私配合

DotA是一个讲究团队配合的游戏，如何分配游戏中的资源是每个战队都要首先解决的问题。众所周知iG的五位战将都是全明星级别，其中YYF、zhou、ChunaN三人都可以胜任核心C位，建队初期成绩的不尽如人意，也与5人互相磨合不够，分工不均有着不可推脱的责任。无论是单纯的“4保大zhou神”还是各自为战，效果都不是很好。但随着越来越多的训练和实战，iG5人终于产生了化学反应，不再是初期经常出现的“四把大刷子”齐头并进的刷钱模式，而是各自找准了在团队中的定位，发挥各自的特点让整个战队的实力最大化。各人都扔掉了自己的全明星光环，各司其职，每人都成为了最合适的那个零件，驱动起了一辆无坚不破的战车。



众神之王——zhou：现任iG队长，国内三大C（BurNing、ZSMJ、zhou）之一，拥有非常凶悍的对线能力。无数次的大赛证明，zhou神就是iG的绝对核心，惯用英雄德鲁伊、龙骑等往往能够在后期起到决定比赛胜负的关键作用，超高的打钱效率和在逆风时抗压发展的能力都是世界顶尖水平，也是其他队员的精神支柱。

全能明星——ChuaN：来自马来西亚的ChuaN，，是可以胜任场面上1号到5号位所有角色的全能选手。加盟iG以后，在GANK、打野位置上都有上佳表现，和YYF的随机换位也让iG在比赛时有了更多的战术选择。而他对于比赛的激情也能鼓舞队友士气，甚至已经成为了iG的“吉祥物”一般。



抗压之王——YYF：作为一名常年出现在“烈士路”的选手，YYF的前期抗压和中后期补发育的能力可以算是世界最强之一，他总能利用一切机会弥补初期被压造成的等级、装备差距。而YYF的强大之处还在于他可以同时填补队伍中的GANK、SOLO等位置，超强的个人实力使他成为了iG战队中出色的“润滑剂”，在发挥自己实力的同时也让队友能有更好的表现。



“钢琴手”——430：iG主SOLO位的430，由于其召唤师卡尔的犀利操作，江湖人称“钢琴手”。430的卡尔已经成为了国内DotA圈的一大招牌，中路SOLO建立起来的等级优势往往让430能够在中期的团战中爆发惊人的能量。如果iG选到卡尔，即使团队中有兽王这种传统中单英雄，也会将中路位置让给430，可见整个团队对他的信任。



王佐之才——faith：玩DotA的其实都知道，作为DotA中的辅助位其实是所有位置中最辛苦的，而faith就是iG战队中这个最辛苦的人。没有华丽的击杀，也不会疯狂的刷钱，他的职责，就是为团队做好视野，帮助打野队友拉好野怪，保护己方C位选手刷钱，团战的时候适时的放出自己的控制技能，看似平淡无奇，却极为重要。一个冠军团队所必备的品质，就是队员与队员之间的精诚一致，5人的合理分工，让iG能够一路披荆斩棘。



冠军的自我修养——心态

作为一支冠军，成熟的心态是必不可少的。而这一方面，iG做得一直不错。无论状态好坏，总能将心态调整到一个很平和的状态，大赛中即使遭遇到不久前就战胜过自己的队伍，也不会出现心态上的波动，反而往往利用对手的轻视，一击致命。一开始就将自己的姿态放低，认真分析每一个对手，对每一场比赛都全力以赴，让自己以最好的状态面对每一次挑战。

同时，面对任何敌人都对自己充满信心，绝对的实力支撑着自己绝对的自信，这也是作为一个“王者”所应具备的。



iG的前身CCM

冠军的自我修养——抗压

iG战队成军于2011年，集合了五位全明星选手的它在建队初始就备受瞩目。但也由于“LGD挖角门”，让这支新军感受到了巨大的压力。队伍组建之后，在2011年的大小赛事上的成绩并未达到众人的期待，于是各种舆论压力扑面而来，看客们也少不了冷嘲热讽。对此iG战队选择了沉默，但沉默并不代表沉沦。逆境之下，比的就是队伍的心理素质，iG没有被外力压倒，2011年底的ECL总决赛夺冠，正式开启了iG的冠军之旅。顶住压力度过了最初的低潮期，我们看到的就是在2012年盛开

的冠军之花。整个2012年说是iG年也不为过，几乎包揽了国内外各种比赛冠军，DotA、DOTA2两手出击且都战果辉煌，让人们见识到了这支新晋王者的霸气。

而在比赛中，iG的抗压能力更是体现的淋漓尽致，逆境中的iG似乎总能爆发出更强的战斗力，许多比赛都是在一开始就被对方压制的情况下最总翻盘成功。西雅图DOTA2国际邀请赛、2012G联赛第一季线下决赛等等大赛莫不如此。在落后的情况下不急不躁，通过操作将场面逐渐带回自己的节奏。例如2012G联赛线下总决赛对抗曾经的王者DK战队时，在先被对方拿到赛点的情况下奋起直追，最终反败为胜的经典战役至今还为玩家津津乐道。不论是第一场前期被抓一血全面劣势的情况下，凭借zhou的德鲁伊强势发挥翻盘，还是在DK连胜两盘手握赛点的情况下不急不躁，抓住DK在阵容选择上的失误反败为胜，都体现了作为一支冠军队伍在逆风情况下对于心态调整和局面处理的能力。

以G联赛决赛第4场来看，当时的DK战队手握两个赛点，已经将iG战队逼入绝境。比赛之初的ban人阶段，DK由于之前的两场连胜积累的信心，派出了5法系阵容，打算速战速决。iG利用DK急于求胜的这一点，还是稳健的选择了龙骑、赏金 、先知、剧毒术士和风行者的组合，从一开始就全面压制，更是靠着先知的支援就获得了巨大优势，其中zhou神的龙骑利用控到的双倍伤害符文中路双杀DK的卡尔和死灵法师，更是比赛亮点之一。最后，DK的法系阵容在手握BKB的龙骑和赏金面前毫无抵抗能力。整场比赛，iG并未受对方已经获得赛点的压力影响，而是从一开始就将比赛节奏牢牢掌握在自己手中。将优势一点点扩大，最终一击致命，也将两队同时拉回了同一起跑线上，也为最后的夺冠打下了基础。



430的卡尔已经成为其标志



iG 战队插旗西雅图，获得百万美元冠军奖励

这种大赛中顶住压力先输后赢几乎成了iG的招牌，总能稳住阵脚然后取得最终的胜利，这就是iG冠军的自我修养中一个重要的环节：惊人的抗压性，就像弹簧一般，所受的压力越大，反弹后爆发的能量也就越大。

冠军的自我修养——稳定

一支昙花一现的队伍算不上冠军，成绩稳定才是成为冠军的最好证明。而iG在2012年大大小小的比赛中的表现，则充分证明了他们的实力，从包揽G联赛、西雅图国际邀请赛、ACE联赛这三项国内外含金量极高的比赛冠军上就可看出，iG在经历了建队初期磨合的阵痛后，已经完全步入正轨。而在这些稳定的成绩背后，就是平时的刻苦训练了。同时结合iG以往的比赛成绩，我们就可以发现iG建队的成绩一直都很稳定，即使在所谓的成绩并不理想2011年，虽然并未拿多少冠军，但往往是前四名的常客。这就使得随后的爆发一点也不出意外。随着成绩的越来越好，iG也正在完成着一支豪门底蕴的积累。

这里我们不妨列举一下iG自成军以来所获得的荣誉：

2011年游港杯亚军
2011年职业队邀请赛（两万杯）冠军
2011年马来西亚线下大赛IPDC冠军
2011年WCG中国区外卡赛冠军
2011年WCG中国区总决赛亚军
2011年ECL第三赛季冠军
2011年ECL第四赛季亚军
2011年SMM总决赛冠军
2011年ECL年度总决赛冠军
2012年NGF亚军
2012年WCG外卡赛冠军
2012年G联赛第一赛季冠军
2012年TI2冠军
2012年ACE联赛S1冠军


iG夺得ACE第一赛季DotA项目冠军


iG战队 霸气外漏

以上的成绩表中我们也可以看出，iG一直稳定在一个很高的竞技水平上。

自我修养的养成，是成为冠军的先决条件，但光有自我修养显然是不够的，想要成为冠军，还必须有机会和舞台，而给了iG这些的，就是iG俱乐部幕后的老板：王思聪。这位话题不断的中国富家公子强势进入电竞圈后，也掀起了不小的风波。

王大公子的建队思路与足球豪门皇家马德里的“老佛爷”弗拉伦蒂诺异曲同工，就是利用大牌球员的明星效应和实力，成功建立一支豪华的银河战舰。从收购CCM到挖角LGD，最终形成了如今的iG，这种行为是好是坏？我们无

法下一个定论。说它不好觉得它垄断式的收购不利于中国电竞行业的发展，使本就混乱不堪的电竞转会市场更加混乱。觉得它好的认为如此建成的豪华战队能够代表中国最好的电竞实力，今后参加各种国际赛事能够为国争光。

以笔者的看法，这种行为确实不是多光彩，利用行业不成熟而进行的大肆收购，这无益于行业的向前发展，因此后面出现的ACE联盟主要也就是为规范行业内行为而生。但木已成舟，iG的收购在ACE成立前已经完成，我们只能感叹其作为一个商人对于利益的敏锐把握。

不纠结于王思聪的行为的利弊，我们看到的是一支强大的iG，他的运作令iG有了争雄天下的机会和实力。而且担心垄断现在看来似乎并不成立，因为iG战队的主攻方向是DotA和《魔兽争霸Ⅲ》，在这两个游戏领域，还有EHOME，PANDA，WE这些实力不俗战队存在，竞争关系没有被削弱，而且哪怕是被解散的LGD，也重新招人东山再起，加上其他竞技游戏大大小小的战队，与iG一争长短并非不可能。

而王思聪此番投入电子竞技，也成为了中国电竞圈史上最有经济实力的投资商，若其能够创造电子竞技产业链，那么对中国电竞的发展还是有好处的。而且有传言万达集团和体育总局有紧密关系，可能将停办的一些赛事，如CEPL等重新举办，这样难道对电竞事业不是一种积极作用吗？



夺得2012G联赛DotA项目冠军，430捧杯



王思聪强势进入电竞圈





G联赛决赛第四场iG.zhou的龙骑在中路连续单杀了DK的卡尔和死灵法师，成为比赛的亮点

今后的路

随着DOTA2的普及和DotA的走向衰弱（虽然最近又出了新版本，但是在世界范围内DotA几乎已经退出了主流电竞行列），DotA战队势必将面临转型。所幸DOTA2与DotA一脉相传，差异并不大。同时iG、LGD、DK等中国传统强队也早已嗅到了这种危机，早早就开始了DOTA2的训练，此次西雅图DOTA2国际邀请赛4强中国战队独占其三就已经说明了中国在DotA类游戏中的绝对实力。但目前国内DotA的氛围还是很火，还没有到必须放弃的地步，只希望如今双线出击的iG在两个项目上都能有好成绩了。

2012年是iG迸发耀眼光芒的一年，G联赛战胜DK夺冠后的zhou说过这样的一句话：“那些年欠我的冠军，我要一个一个拿回来！”这就是冠军的自我修养最后一招：霸气外露！



ChuaN的怒吼受到各路玩家的“追捧”

Joker：本期剧场为各位带来的是游戏《古剑奇谭》剧情小说《古剑奇谭·琴心剑魄》的试读选段，细腻的文学语言将带您走进与众不同的《古剑奇谭》世界。《古剑奇谭·琴心剑魄》主要讲述的是步入红尘、身携上古凶剑的谜样少年百里屠苏，机缘巧合邂逅了温柔少女风晴雪、年少书生方兰生、江湖浪子尹千觞、神秘女子红玉以及一心倾慕于他的娇俏女孩襄铃，就此一同踏上了追寻重生之法和生命价值的传奇旅途。





第一章 十里琴川

寻剑

琴川镇。这个小镇三面环山，一面向水，河水琴弦似的穿城而过，所以有“琴川”之名。

正是大好春日，梧桐掩着青瓦，游船穿越柳荫，满城人间烟火。风尘仆仆的南疆少年面无表情地穿越人群，时而目光微闪，扫过人群，旋即垂下眼帘。英挺的面目和额心点的一滴殷红朱砂令豆蔻少女心里暖流翻涌，偏偏眉眼之间那股冷气让人不敢靠近。

他所到之处，人群悄无声息地让开道路。这样一个人，锋利得便如一柄出鞘的利剑，碰上便会伤手。

他是百里屠苏。

他在找失落的“焚寂”。

算算脚程，那个女孩应该就在这座小镇里游荡，但是他找了大半个镇子，一点踪迹也无。

快日落了，今晚正是朔月，体内那股霸道的煞气似火焰缓缓流淌，无声地烧灼骨骼，五脏六腑仿佛都被放入了炭炉中。

他的眼底有些微红，“杀戮”之气正在缓慢地吞噬他的意志。众人的避让让他感觉好些，这时候他确实也该离活人远些。

河边人群涌动，挤得寸步难行，只怕有几百个人在那里围聚着看好戏。

今晚除了花灯盛会，还有桩大喜事，琴川镇的首富孙家有位小姐要抛绣球选亲。

也不知道这首富的独生女为什么要这么选择夫婿，她是相信命中注定的那人，就在今夜她举起绣球之际会悠悠地经过绣楼？

百里屠苏摇了摇头，没有多想，这些事跟他无关。

心中的凶焰起伏，他不敢靠近人群，正要扭头，肩上的阿翔低鸣了一声，毛羽乍然，利爪一按他的肩头，有起飞之势。百里屠苏眼角余光一转，扫见一个金色的影子迅疾地闪入了深巷中。

大约是有人在跟着他。

但不是他要找的人，以他的目力，绝不会认错那个幽蓝色的曼妙身影。

一个剑客，不会认不出自己的敌人。

百里屠苏的眼角抽动了一下，灼热之痛向着四肢百骸蔓延，再找不到焚寂的话……他会不会把这座小镇变成死城？

他自己也不清楚。

“阿翔，去找。”他低声说，“我……先出镇子。”

也许真正适合他这种人待的地方就是荒野，在那里就算你疯了狂了，也不过是如野兽般咆哮着奔跑，把剑当做爪牙挥舞，最后疲惫地一个人倒在朔月之下。

满城烟柳和娇美的新嫁娘……与他本就无关。

阿翔感觉到主人声音中的焦急，箭般腾起，长鸣着扶摇而上，融入晦暗的夜色。

百里屠苏跌跌撞撞地奔跑在窄巷中，如一个醉酒的人，红色从眼底蔓延入眼睛深处。能令他沉醉的东西不是酒，而是对血腥的渴求，没有焚寂，他不知道还能支持多久。

一声裂空的长鸣，白羽在空中划过一道凌厉的长弧！

阿翔！它找到了！

纵然冷漠如百里屠苏，也不由得一阵喜悦。他循着阿翔留下的痕迹，快步奔向前方小巷。

小巷寂静深长，地上铺了一地落花，放眼却没有人迹。按说阿翔是不可能看错的，可为什么没有人？一阵剧痛

从脑海中冲出，百里屠苏觉得双眼仿佛被无数根灼热的针刺穿，眼前所见的一切忽然都染上了血色。

“嘻嘻，淫贼，怎么现在才追上来呀？”好听的声音从头顶上方传来。

话说得那么轻松，倒似老朋友相逢。

百里屠苏挣扎着抬眼，映入眼帘的是一双赤足。

幽蓝色的纤细身影坐在高墙之上，星光之下，火红色的断剑被随手搁在一旁。

女孩歪着头，长辫垂在一旁，颊边一对浅浅梨涡，“这剑来头不小吧？你从哪里得来的？”

“把剑还来！”百里屠苏低喝。

朔月隐藏在暗淡的云层里，正逐步引燃百里屠苏体内的煞气，他知道自己剩下的时间已经不多了。

“把剑还我……然后……快……走开！”他身子晃了晃，单膝点地，说出这最后一句，牙齿似乎都要咬碎了，仍是克制不住心头的杀意。

女孩跳下墙头，凑了过来：“你不舒服？”

她伸手想去摸百里屠苏的额头，忽然怔住。

眼前是一双盛满血与火焰的眼睛，黑衣少年好似变了一个人，缓缓起身，拔剑。黑气仿佛藤蔓滋生，笼罩了他周身。

“别这么生气啊，又没说不还你……”女孩话犹未尽，剑气已霹雳般刺至。

女孩震惊中腰肢顿挫，剑气堪堪擦着鼻尖掠过。

百里屠苏已然被煞气控制，剑势和步伐都凌乱不堪，剑上噬人的凶气却寸寸生长，每一击都直指要害。

女孩既惊且忧，一边躲闪一边问道：“我……我没有敌意……你怎么了？”

然而百里屠苏已无法唤醒。

女孩被凌厉的剑气逼到了墙边，已经没有了退路，不得已用手中的焚寂抵挡。焚寂和百里屠苏的剑交击，撞出黑红色的光焰，笼罩百里屠苏的煞气越发炽烈。

“淫贼！你醒醒啊……我打不过你……我错了还不行吗……”女孩觉察到剑的异状，不敢再格挡，只能不断跳跃闪躲。

两人错肩闪过，百里屠苏不假思索地反手刺杀，剑上煞气和空气交割发出刺耳的嘶嘶声。女孩只能凭直觉挥剑回挑，剑身相击，火花溅落如夜中烟火，双剑长吟如龙经天。

女孩再难支撑，跌坐在地。百里屠苏回身挺剑直指，女孩再也无力抵挡，闭上了眼睛。

“大哥，”她在心里轻声说，“我还没有……找到你啊。”

原来所谓死亡，就是这么……简单。

剑锋临体的瞬间，缠绕在百里屠苏身上的煞气猛地收缩，如千万妖魔正从地狱扑出，却忽然被极大的吸力拉了回去。

女孩战战兢兢地睁开眼睛，不敢相信眼前的一切。

“你没死……那就……好……”百里屠苏喃喃地说，不似自己的声音。瞳光暗淡，他倒在了地上，长剑脱手，如银蛇般弹跳开。

女孩呆了片刻，小心翼翼地上前捧起百里屠苏的手臂，试他的脉搏。

“这个人……”她脱口而出，惊讶地看着身旁昏厥的少年。明澈如水的双眼中，涌起隐隐的忧虑。

行舟

百里屠苏不知道自己在哪里。

也不知道自己还是不是自己。

他在高山之畔，对着幽谷深潭抚琴，水中雾气蒸腾，雾气中龙影闪灭。

他奏春风徐来之曲、夏日篱荫之曲、秋山枫叶之曲、冬雪绵绵之曲，雾气中龙影翻转，以长吟相和。风吹起他的广袖长袍，渺渺然如神仙。

他分明没有学过弹琴，可这一刻指尖琴音流转，已浑然忘我。

多年来体内一股煞气一直伴着他，靠断剑焚寂来镇压，而焚寂本是凶物，他这从里向外寸裂的身躯就靠着煞与魔相持，以守内心一丝清明。折磨反复，苦不堪言，人生如焚，不知尽头。

偏偏这一次，琴声渺然中，身心似被清暖之意全然包围，无法降服的煞气居然慢慢消弭。

他睡了记忆中罕见的一个好觉，嘴角含着一丝笑。

百里屠苏睁开眼睛，眼前是陌生的乌木房间。自己躺在一张木床上，房间随波晃动，似在水上。

下一瞬，他忽然警醒地坐起——

那夺走焚寂的女孩，此刻正伏在他身侧，睡得很安稳。

她的额发轻轻柔柔地垂下，虽然睡着，带着黑色手套的双手仍紧握着他的手。两人交握之处，蓝光盈盈，有真气流转之象——她，是在给自己传功治疗。

已经很多很多年，没有人握过他的手。

百里屠苏望着对方，愣了半晌，之后僵硬地将手抽离。

女孩被他的动作惊动，揉着眼睛起身，见百里屠苏醒了，露出欣慰的笑容：“你醒了！”

“这是何处？”他的语气有些警惕。

“你不记得了？”女孩歪着头看他，“之前我们打了一架，明明你赢了，却忽然昏倒。我背着你想找人看病，走到河边，船上的人说认识你，我就带你上船了。”

阿翔立在窗口，清叫一声，似是附和女孩的话。

“你可好些了？”女孩关切地问。

百里屠苏调整了一下呼吸，体内真气流转自如，不但没有受伤，之前被煞气折磨的种种痛楚反倒被安抚了，这个朔月之日，变得不那么难熬。

“是你助我压制体内煞气？”

女孩眨了眨眼：“煞气？我不太明白……你杀气倒是挺重的呢。只是见你很痛苦的样子，也不知道是生病还是受伤了，就想试试看把真气渡给你。有用吗？”

百里屠苏已觉察到此女言语处事不似常人，不断给他带来更多迷惑，他静静感受着体内的真气流转，沉思不语。

女孩指指放在一边的焚寂：“这把

剑还你吧，是我不好，不知道你会那么生气……"

百里屠苏接过焚寂，收回剑囊缚好："并非生气，只是此剑不敢交于他人之手，姑娘见谅。"

"你能告诉我关于这把剑的事情吗？"女孩兴致勃勃地聊起来。

百里屠苏摇摇头，不愿意回答。

这个女孩太过热情，让他不知所措。

女孩当面被拒，却好像很兴奋的样子："这是你的秘密？那……我们来换吧，人界就是喜欢换来换去，我告诉你我的一个秘密，淫贼你就把剑的秘密告诉我好不好……"

"我不叫淫贼！"回想起雾灵山涧一幕，百里屠苏不由得尴尬而微怒。

"对哦，船上的人说你叫百里屠苏。"女孩点着头，忽而一笑，"我叫风晴雪，交个朋友吧。你这人蛮好玩的，养的鸟也这么威风……"

阿翔听闻这话，得意地鸣叫几声，展翅跃起，临水盘旋了一圈，似乎要证明自己的威风凛凛。

百里屠苏却愣住了。威风……自从他步入这盛世红尘，男女老幼看见他的爱鸟阿翔，十个有九个会把它错认作一只肥胖的芦花鸡。

女孩的思路跳脱，举止古怪，似乎人世间的规矩她都是从书本中学来，只是笨手笨脚地照本宣科。百里屠苏只觉得自己完全不能跟上她的思路，她说她叫……风晴雪么？

他心中思绪盘旋，口中却只冷冷地问道："你说船上的人认识我？是何人？"

风晴雪却答非所问地说："人界的规矩我懂，打胜了才能发话，等你身体好了我再找你比试，要是我赢了，一定要告诉我那把剑的事情哦！"

"勿要自作主张。"

风晴雪伸手去摸百里屠苏的额头，却被他躲开了，她也不介意，笑着皱皱鼻子："苏苏，不早了，我约了新朋友一起放灯呢，你先休息吧。"

"苏……"百里屠苏脸上现出不易觉察的红晕，"休要胡乱相称！"

"青山不改，绿水长流，后会有期！"风晴雪学着江湖中人的模样抱了抱拳，不伦不类地告辞，"嘻，这回铁定没念错。"莞尔一笑，便钻出了船舱。

"真是个好性格的姑娘。"

百里屠苏还在怔忪间，舱门口有人掀帘而入，声音如高山流水，悦人身心。

他举目看去，见来人宽袍广袖，发尾松松地束在胸前，面孔斯文秀雅，正是从翻云寨地牢中救出的欧阳少恭。

"原来是欧阳先生，多谢先生相助。"百里屠苏起身行礼。

欧阳少恭淡然一笑："今夜恰逢琴川灯会盛事，在下租了艘船沿河观灯，偏巧遇到晴雪姑娘求助。只叹在下学艺不精，切过脉后，并无办法缓解少侠体内煞气，幸而晴雪姑娘施为，情况方才有所好转。少侠若要感谢，还是当谢谢晴雪姑娘。"

想到刚才那位姑娘，百里屠苏心头思绪良多，只是沉默以答。

欧阳少恭一挥大袖，只见他袖底窸窸窣窣，一只浑身金毛的小狐狸钻了出来，一路爬到床脚，怯生生地看着百里屠苏。

"这儿还有个小东西，翻云寨里见过的。"欧阳少恭温和地笑道，"它似乎跟着百里少侠，一路过来琴川。"

阿翔一见金毛狐狸，激动地叫着，抓了两把窗框，一副蠢蠢欲动的模样。

"阿翔勿闹。"百里屠苏心下明了，在琴川镇内跟着自己的金色影子，多半就是这个小家伙。

小狐狸缩了缩，见那海东青当真不来扑它了，才放下了心，轻轻一跃，跳上床榻，蹲在百里屠苏身边。

此刻窗外虽无月光，却值灯会，满河灯火映入船舱，小狐狸的身体被灯光笼着，好像也发出金色的微光，这光渐渐膨胀数倍，将它整个身体都包裹起来。光芒散去后，小狐狸竟幻化成了人形，水润的杏核大眼，橘色的衣裙，手腕上还有只金色的铃铛，随着动作而叮当脆响，怎么看都是美丽的及笄少女——只是这少女长着尖尖的耳朵和毛茸茸的尾巴，泄露了她的原身。

"屠苏哥哥……"少女跪在床上，痴痴地看着百里屠苏，透着说不出的崇拜和喜爱。

欧阳少恭笑道："古往今来，多有狐妖报恩之说，莫非……"

少女猛点头："襄铃是来报恩的！襄铃在山上玩，不小心被那些大块头抓去了……那时候在山洞里，你们讲的话我都听见了……要不是屠苏哥哥来救，襄铃就被吃掉了！襄铃一定要报答屠苏哥哥的救命之恩！屠苏哥哥叫襄铃做什么，襄铃就做什么……"

呆了半晌，百里屠苏肃然合了嘴唇。

"翻云寨中，我只为救人。雾灵山涧中见你真身，便已知你是狐妖，人妖本非同路，你且去吧。"他说着背转过身，全然不看那可爱少女。

襄铃听了这话，大颗的眼泪一下子涌出眼眶："呜……屠苏哥哥是不是嫌弃襄铃连变人都变不好？可是我真的很努力了，我会扑蝴蝶、还会抓虫子……少恭哥哥说了，你们要找什么玉横，我也能帮忙的！屠苏哥哥不要赶我走好不好……"她一边哭，一边揉着眼睛，耳朵尖尖都垂下来。

欧阳少恭静立一旁，只看百里屠苏怎样处置，等了半天，见他双眼紧闭——原来只是"置之不理"四字，别无他法。

欧阳少恭浅浅一笑："百里少侠今日辗转奔波，想是十分劳累。不如襄铃与在下先行告辞，少侠早点歇息，若有事情，明日再说不迟。"

襄铃一听似有回旋余地，怎样都好，连连应和："那明天我再来找屠苏哥哥……"原地一个翻转，变回了金色小狐狸的模样，跟着欧阳少恭，乖乖地离开了舱房。

人皆走了，小动物也走了，百里屠苏的心境却是久久难平。

今日险情，令他心中生出几分犹疑与愧疚。当初不遵师命教导，一味自作主张离开了清修之地，进入这烟火凡俗，却不想，这条路果如师尊所说，并非自己能轻易走得的。若非及时寻回焚寂，若非遇到这些萍水相逢的人热心相助，若非……那奇怪的女孩风晴雪以真

气相救，自己一夕凶煞发作，船舱外这派静好的人间繁华，说不定会被自己手中剑锋毁成何等模样。

他这般想着，心头越发郁郁，舱外却响起了悠扬的琴声，像随风飘浮的丝线，缚住人的神魂。琴声清澈，似能治愈他胸中的这份窒闷，而且那曲子十分熟悉，仿佛在哪里听过。不觉间，百里屠苏就已走到了甲板之上。

“百里少侠既已来了，何妨小坐一会儿。”

欧阳少恭并未回头，指尖轻轻按在弦上，手已止而琴声未息。百里屠苏走到他身前坐下，见古琴木色沉腻，梅花断纹，龙池凤沼，音色澹远，纵使不通音律，也能断定这是一把绝佳的琴。

直到琴音完全消弭在夜风之中，欧阳少恭才温温地开口：“少侠年纪轻轻，修为已是了得，但这一身煞气，凶险异常，若是不能寻得方法根除，假以时日，只怕……”

“先生不必讳言，百里屠苏自知冷暖。”

欧阳少恭颔首：“霁月光风，超然洒脱。少侠武功品性皆属上乘，敢问师承何人？”

百里屠苏须臾方语，音色降了半分：“师门劣徒，无颜相告。”

话已至此，欧阳少恭也不多问，捻起琴边那尊小巧的错金博山炉，挑了挑其中的香饼，复又抚起琴来。炉内焚香清幽而不断绝，缠绕着琴音随水面延宕而去。

百里屠苏见这尊博山炉与常见的有所差别，山间雕有楼宇亭台，仙人起舞，特别是那香炉的莲瓣上层暗淡，底层却蕴着幽幽光亮，不免多看了几眼。

“少侠可是好奇这莲瓣的光芒？”欧阳少恭手指轻轻点过，柔声解释道，“这炉唤作‘蓬莱’，内里藏着在下一桩心愿……在下深知，此愿达成不易，于是做了此炉，每离心愿得偿之日近上一步，莲瓣便亮起一层，漫漫时日之中，望见此光，便不致沮丧。”

百里屠苏点点头。

他初见欧阳少恭时，只觉得欧阳少恭温文如玉，翩然一身不沾烟火，好似谪居世间的仙人。却没有想到，欧阳少恭也有如此深沉的心事，或许这世间所有的人，不论男女老少，不论出身尊卑，皆逃不开牵绊。

欧阳少恭琴声如诉，声音也茫远：“在下寻访过三山五岳、洞天福地，多少被称为人间仙境的地方。所在青玉坛也是七十二福地之一，山中浮岛，昼夜相对。但在我心中，蓬莱之美，无处可及。”

“先生去过蓬莱？”

“并没有。”琴声一滞，复又通旷起来，“只是心中幻境而已。不过，古今如梦，纵是人间仙境、风华佳人，俱也抵不过日影飞去，这世间又有何物恒久不已？说不得幻境能够成真，而曾以为是真实在握的却成幻梦……”

话中颇有感慨，欧阳少恭见百里屠苏微微蹙眉，笑而自嘲道：“在下便是这点煞风景，每见繁盛，必感凋零，百里少侠勿怪。”

今夜的琴川当真热闹，河岸上绣球招亲的盛事刚刚散去，夜半灯会却又繁华起来。岸边来放灯的，有年轻的小夫妻，扶着老迈的父母，牵着幼子，一起放下平安灯，期许合宅安康；有面若桃花的女孩，一手拈着裙角，找僻静处放一只荷花灯，祈愿觅得佳偶。

河的对岸，有一抹俏丽的身影，正是风晴雪，蓝衫雪颜，赤着一对足，手上却依旧带着黑色织物的手套。她身边是两名衣衫褴褛的乞丐，大约就是她先前所说的“新结识的朋友”吧。三人有说有笑，身边放着几盏河灯。

风晴雪蹲下身子，探着手，小心翼翼地将河灯送入水中，河灯扎得虽然简陋，行得却稳，柔和的光芒顺水而下，不知载着怎样的心愿。

风晴雪大约是第一次放河灯，兴奋地拍手欢笑，她一抬眼，正瞧见船上二人，便向他们用力地挥挥手，喊了几句什么，笑靥如花。

欧阳少恭向风晴雪点点头致意，百里屠苏却想要把脸别过去，不去看那怪姑娘。但是，风晴雪的笑容比这满河的灯火更加璀璨夺目，令他不由自主地望向那一团温暖光亮。

彼岸浮灯，组成一条流动的光带，灯水相映，衬得两人的脸上也笼上光晕。这光景静好如画，但也像画一般，与两人之间隔着时空。他们并不属于画中，只是看客，若伸手去触的话，那些生动美好便会如镜花水月般散去了。

百里屠苏怀着这样的想法，只觉得自己有些多愁善感，实在可笑。余光却看到欧阳少恭脸上某个神情一掠而过——那种神情百里屠苏十分熟悉，每一次他临水濯面的时候，每一次他在铜镜里看到自己的时候，都会看到那种神情。

大约是孤独。

两人各自沉默了一会儿，听着琴音在水间流淌，百里屠苏想起一事，问道：“翻云寨中，亦曾听先生一席话，先生似对生死魂魄之事颇有所知所感……”

欧阳少恭停下琴音：“魂魄之事终究缥缈，人生在世，谁曾见阴间地府，幽冥忘川？翻云寨中所说轮回往生之妄言，少侠万勿放于心上。”

“那先生何以炼制起死回生之药，所为治病救人？”

欧阳少恭忽不答话，指尖一撩，又是一首新曲。

“都道是人死灯灭，便如这灯会盛景，终有尽时。人生岂非正如夜间行船，黑暗之中时而光华满目，时而不见五指。然而灯会熄灭，船会停止，时岁与生死本是凡人无法可想、无计可施。欧阳少恭不自量力，妄想逆天行事，看一看凡人若有朝一日超越生死，又将是何种光景？”琴声送得更远，像是整个琴川便是欧阳少恭手中的一把琴。

百里屠苏似有讶异，又复沉思：“先生高志，无怪乎琴曲中隐有沧海龙吟之象。”

“少侠亦通音律？”

百里屠苏摇头：“师尊曾言，琴乃圣人之制，治身怡情，禁邪归正，以和人心。”

“不错，古来有‘琴心剑魄’一说，琴与剑冥冥之中似有天定之缘。百里少侠擅剑，而在下喜好琴艺，结伴同行，也算是一段缘分了。”

谈话到这里戛然而止，两个男人各怀着各的心事，琴川之上，只余空茫琴音。P

林晓在线

林晓： 上期杂志说到软盘未来的发展，给出主意的人不少，谢谢大家的关心。软盘的重点是读编的交流，给读者你们一个议论评点大软的场所，呵呵，还有，就是发表自己关于软件硬件网络游戏等等IT领域事物的见解看法，高质量的文字自然会优先出现在杂志上，因为，你是软盘er，是大软的VIP会员哦！

眼看着2012年就将走到尽头，怀旧风开始吹动我的键盘，在2013年的朝阳喷薄之前，且让我们在这些用细腻回忆写成的字句里小小伤感一把，然后，就高歌前进吧，新的天地新的游戏新的朋友……一切都会有的！

如果我在4969，你会不会来看我？

■网友 沉默的御姐

&相逢

我始终相信，人与人的相遇终会有其意义。

那么我和你相遇的意义，是什么？

这个频道存在的意义，又是什么？

我刚到这里的时候，这频道里有个坑货，在我来的时候他正和人闹得不可开交，于是我跟他说可以去别的地方玩，他回答我，我只守护4969。

直到过了很久很久很久以后的现在，当我记起这句话的时候，我猛然明白了，在这里的人，在这里的故事，是为了什么而存在。

第一次在YY排行上看到4969的时候，我想起了高中同学录上的话：我相信喜欢动漫的孩子都是善良的！

我在这里遇到很多人，各自有着各种各样故事。我所遇到的张狂的，搞笑的，多才的，调皮的，善良的，单纯的你们，其实本质都是一样的，都是未曾被现实所驯服的你们。

英雄会迟到，那我们就暂时做一下英雄代理吧；奇迹不发生，那我们就自己创造一个吧。没有什么是不可能的，只要你有梦想，有勇气，有坚持，有等候，会永不言败。这些永远不会褪色的东西，我希望能深埋在你的心中，陪你度过很长很长的时光。

所以我会一直相信着你们，不管你们现在是怎样的一个人，将来又会变成怎样。

这里守护的只是一个简单而美好的世界，仅此而已。

&故事

在4969，我听了很多的故事。

故事有很多，伤心的，开心的，留恋的，失望的……有意或者无意的接触到，颇有感慨。不知不觉的，这些故事也成为了在这里的经历中的一部分。

我听说，谁和谁相遇的时候，谁正在失恋；

我听说，谁让了谁一个麦序，就加了好友；

我听说，谁在K厅万年沉默，从来只挂机；

我听说，谁跟着谁到处酱油，却落户4969；

我听说，谁是超级一个大坑，但名声在外；

我听说，谁和谁老是吵架，却有了一段故事；

我听说，谁因为谁脱掉马甲，不舍又回来；

我听说，谁为了一些人和事，再也不回来；

我听说，谁一直守在那个地方，等着再相逢；

……

我听说的那些故事里面，有没有你的影子？

没有在故事里的那个你，会不会在明天回来？

那些散落在各处的你，还记不记得4969？

那个离开的你，离开很久以后，会不会有人想念，会不会有人还记得，会不会有人说你的故事？

故事的结局，我一个都猜不到。

&再见

在没有和你相遇之前我就知道，其实我们总有一天会分开。

可我也期待着有一天我们会重逢。

但也许不会重逢，也许只是变成回忆，但是我会记得你。我会想念。

或许终于有一天我会对着年少轻狂的那些岁月说一句，死掉的时光，再见。

即使下一段路程里面你不再有我的陪伴，我还是会喜欢曾经的那个你，那个和我在一起的你以及和你在一起的我。

亲爱的，我会祝你幸福，也祝福我自己。

挥着泪道别，大朋友小朋友们，再见。

期待着再见面，即使可能再也不见。

&结局

如果我在4969，你会不会来看我？

如果我离开了4969，我会不会回去看你？

快评

本期介绍的Google Glass实在是太酷了！谷歌正在实现以前的科技神话啊！ **网友 心动92**

《英雄无敌》系列是我一直最喜欢的游戏，但是它的游戏节奏似乎是不适应如今的网游的。 **网游 英雄黎明**

Joker： “英雄无敌”的确承载了许多玩家的记忆，能否东山再起，我们不妨拭目以待。

你正在看这本杂志的时候，如果有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143；也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。





大软微博话题

已入深秋，天气逐渐转凉，各位亲爱的读者请注意身体，预防感冒！不妨泡上一壶热茶，享受下这属于秋天的静谧吧。我们的微博地址是http://weibo.com/popsoft、http://t.qq.com/popsoft，@大众软件果然棒 一起聊聊吧。

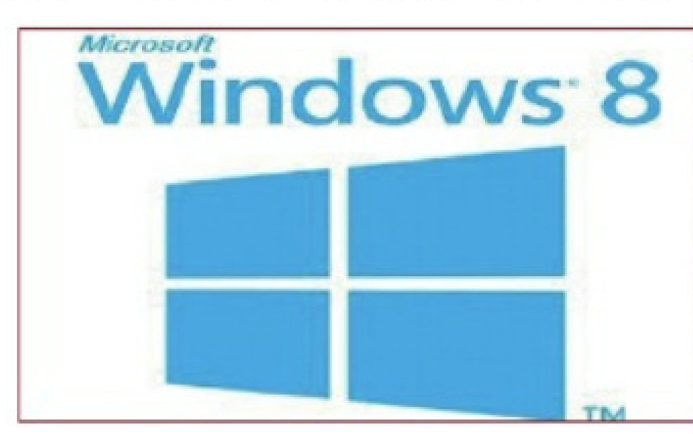
本期应用话题：#大软话题#距离10月25日Windows 8 正式发布只有一个月的时间了，不过国内用户对于此次被微软寄予厚望的全新操作系统似乎并不感冒，纷纷表示继续使用 Win7 甚至坚守 WinXP，你对于 Windows 8 的改变有什么看法？这究竟是一次伟大的创新，抑或只是一次过渡性质的尝试？究竟是什么原因让你无法割舍对旧操作系统的爱呢？

望小舒：对Win8的UI实在无爱……终究逃脱不了“好一代坏一代”的魔咒啊……再说了，XP到Win7的过渡还没完成呢，Win8就急着出来了，是想闹哪样……

于医师：我会告诉你们我又要重做系统了吗？

FPS游戏资讯导读：其实本人认为如果系统没有太大的缺陷和漏洞的话，更新太快是没有意义的。Win7还没退潮，Win8就冲上岸了，这不科学啊！（XP坚守ing)

张琦：XP我是不会再用了，不是因为他不好，而是因为微软2014年就再也不更新XP的补丁了，自己防不了攻击，Win7正在使用，而Win8，我觉得界面非常好看，看好Win8，期待使用。



几个人吃饭：时代在发展啊，技术在更新。不过系统更新太快，让人太不习惯，我周围有很多人还在用XP系统，确实对Win8什么的不感兴趣。

王侨：期待归期待，看着牛逼哄哄的还不是反攻平板喵？不过早先试用版的评测还是很好的嘞，界面还是要适应一下，兼容性啥的应该没得说。

萝莉控才是王道：要不是WinXP不能玩刺客3 显卡危机3 极品飞车16、17 龙腾3 我会坚守WinXP的。

大洋之彼：你信它会为PC用户专门优化吗？一切都是为平板准备的，他们只把我们PC当他们的自留地，想种啥种啥，还不好好待我们。

齐天大圣美猴王孙悟空是也：对面宿舍的朋友是Win8的，有些网游的反作弊不支持Win8，单机也偶尔有些款破解不支持Win8，Win8也许会成功，但绝不会是现在。

大众软件果然棒：对于一部分电脑用户来说，Windows 8对于他们升级操作系统的理由还并不充分，但如果想要更新换代数码产品的话，搭载Windows 8的便携设备一定会是个不错的选择。从另一个角度上看，有些产品的内在意义比它的实际用途或许更重要，会作为重大改革或者创新的标志，当然Windows 8在功能方面一点也不会比Win 7弱。还是那句话，谁用谁知道！

本期游戏话题：#大软话题#本届东京电玩展，参展人数继续刷新纪录，而任天堂却依旧缺席。它没有给我们带来主机的“次次世代”，新的掌机以及智能手机游戏，却显得声势浩大——这反映了游戏行业的趋势吗？这是玩家选择还是厂商主导的结果呢？你喜欢手机游戏么？它的什么特性最吸引你的？

高国彬：我们不能总寄希望于日本厂商，中国厂商要敢于涉足，毕竟这方面在中国市场不小。手机游戏缺少物理摇杆，并且由于手机厂商乐于减少物理按键，导致在单纯的娱乐性上无法与掌机媲美。

王侨：口袋妖怪呗，还有小绿帽传说，那些充分利用课堂破碎时间又不耗操作就可以完成任务的游戏是马赛克天堂最吸引我的。

刘潇：同意！|| **噬月玄帝：**手机游戏蛮喜欢的，他可以充分利用碎片时间，方便嘛。



个性昵称：说实话，手机游戏一点也不吸引我，真想用手持设备玩游戏的话，我可以考虑花低价买个山寨机然后搭配PSV或是3DS来玩游戏。

JYZHUO：电子产品的便携性已经影响到某些想要开发游戏的人选择平台的方向了……但是家用机还是会有固定人群……这点是毋庸置疑的。

开三：其实任天堂有木有参加已经无所谓了，因为许多游戏厂商的游戏是任社的，其他厂商在参展游戏时变向的为任社宣传了，对于手机游戏我一直觉得这和家用机PC机的游戏定位是不一样的。

危险的屁H：不同市场需求导致厂家厂商的改革，而且许多玩家真正的想法无法直接反馈到厂家耳中，导致或是市场份额完败，或是经营惨淡，不得不掉转方向，如何加强厂商和玩家需求者们的联系才是至关重要的。

hjpotter：任天堂从一开始就是不参加TGS的，毕竟TGS是索尼主导创办的反任天堂展会。

鲁晓春_工学院文艺部：手机游戏是掌机游戏的简化～主机机能虽好但缺少便捷性。

FVCK刘昊然：还是喜欢主机游戏，毕竟手机性能还不够好做的游戏也只能在零碎的时间作为休闲，不像主机游戏那么耐玩。

大众软件果然棒：71%，智能手机和平板电脑游戏占了2012东京电玩展参展游戏数量的71%！是的是的，和您想的一样，午后甜点再精致也代替不了正餐，我们忘掉那71%，来关注关注索尼……以及很少参展但阴影却无处不在的任天堂吧！

软盘生活

Joker：大软地盘http://www.popsoft.com.cn/bbs一直是个有趣的地方，里面有很多“稀奇古怪”的朋友，您看，这resfranklin同学大笔一挥作成一篇颇有古风的《新软盘史抄·纳兰云溪列传》，这列传正主纳兰云溪看见后，转手就给大家翻译了一遍。两边一对比，读起来就颇为有趣，登出来给大家伙瞅瞅，也希望各位读者都能来我们的论坛看看，在这里同大家分享一下生活的乐趣呗，小编们也在盘子里等着各位呦。

新软盘史抄·纳兰云溪列传

■软粉 resfranklin

纳兰云溪，蜀中若木人士。若木者，今之谓攀枝花者是也。纳兰生性善感，幼好书卷，虽不通经史，然多阅小说，广有涉猎，四坊侣伴，多有不及。或劝其经学正史，纳兰诺诺而已。或谓之曰：“小说惟遣时消暇之所用也，当学经史，可不负子之才颖。”不对。喜弄墨舞文，其作多存诸软盘，不乏善者，人皆以为才。纳兰诗文词藻艳丽，裁制精密，字必珠玑，句务骈对，所书者或羁旅相思，或世事喧嚣，或所企之境，多遣忧排扰之作，其善感多愁者可见一斑。诗文以外，亦著有小说数卷，未竟，弃之，曰无可陈者，遂辍笔耕。众多有不满者，诋之曰“太监”。亦不为言语所动。遂不了了之。

尝着一毛线胖次，某日，为敏感所见，公之于众，纳兰矢口否之。

笔墨之余，亦喜音曲，然所歌者多阴弱娇柔，刚盛之气弗有，众讥之，曰：“若以七尺堂堂之身，歌绕指温柔之曲，诚可笑也。”皆以为柄。纳兰忿忿然，乃歌雄曲，然，不通其间音律，音声一如往。众笑曰：“此本雄壮阳刚之曲也，若演为清秀阴柔之音，其人诚七尺男儿邪？其娇弱女子邪？”乃以为伪娘。

纳兰好灌水。曾有游士过若木，见纳兰有奇绝之相，乃问之曰：“吾有奇术，可服一方，意欲授汝，汝意何如？”纳兰应曰：“愿以为师。”游士乃引纳兰而去，倏尔不见，纳兰惶恐，环顾四周，见一书册陈于溪水，拾之，卷竟不湿。纳兰大奇之，归而读，不膳不寐，卷不释于手，遂习得奇法，操水自如。后得入软盘，人皆以为水神，敬之。日水百帖，易如反掌。致兴起时，千帖亦非难事。极者，日水一千七百有余，众大惊，曰：“前有白飞毕六，今有楼空纳兰，水神之位，可有虚时欤？”后随大马户入进化社，纳兰见其水者少甚，遂略发其功，水得数百之帖，进化社众人亦大惊惶。大马户曰：“吾曾闻有嘘嘘之神者耳，今日一见，岂非君乎？”乃以章勋之，称嘘嘘之神。

初，众以纳兰为文士，度以君子。然不久时，纳兰乘人之无暇，多用马甲，混淆视听，假他人名号为乱，为人所不齿。亦习得易容之术，常以他人面目示众，口诛笔伐不为动。乃不以君子礼之。

新软盘史抄·纳兰云溪列传·译

■软粉 纳兰云溪

纳兰云溪，四川若木人，若木是指攀枝花的样子，纳兰是一个多愁善感的人，从小就喜欢阅读，虽然对正统文学一点不懂，但在小说上，阅读面很广，周边熟知的人，都比不过他，大家劝他多读些正统书籍，纳兰只是敷衍而过，大家又劝说道，小说什么的不过是闲下来时当做娱乐的东西，多学些正统文学，才不会埋没了你的文学天赋，纳兰依旧无视。纳兰喜欢写写东西，其中有好有坏，大部分都发表在大软地盘，大家说他有点文艺青年的气息。纳兰所写的东西，文字尚算优美，句读之间有一些条例，而内容大都是生活中的小事，或者一些无病呻吟的字句，从此可以看出，这货有点伤春悲秋。有时候纳兰也写写小说，但写到一半没有完结，软盘的各位观众心有不满，于是称呼他太监。纳兰直接无视，结果是不了了之。

据说有一天穿了一条毛线内裤，被敏感看见了，告诉了大家，纳兰坚决不承认。

纳兰在写东西的同时，也喜欢五音不全的唱歌，但是，他所唱的歌曲不够阳刚，于是被大家嘲笑道：你一个大老爷们儿，净唱些女人的歌，真搞笑。纳兰气愤不过，于是唱了几首雄壮的歌曲，但是他不懂唱法，还是和以前一样的阴柔。于是大家又笑着说：这首歌本来是雄壮的歌曲，但是却唱出阴柔的曲调，那么这个唱歌的人，是男人？是女人？于是大家嘲笑他为伪娘。

纳兰喜欢灌水，曾经有一个世外高人路过攀枝花，看见纳兰有先天的水才，于是对纳兰说，：我有一门绝世水功，现在看你天赋不错，想收你为徒，传授给你，你愿意不？纳兰说他愿意。于是高人带走了纳兰，转眼间就到了一个陌生的地方，纳兰心里不安，四处张望，发现不远的地方，有一本书浮在了溪水上，他捡起来一看，发现书居然没湿掉，纳兰十分高兴，并且把书带回了家中，日夜苦读，挑灯点烛，终于学会了绝世水功，于是变得十分的能水。后来，进入了软盘，大家都把他当做水神敬仰着，一天灌水一百，十分容易，有事，兴趣来了，也会一次灌上一千帖。最高的时候竟然一次灌了一千七百多贴，大家都很惊讶，说：软盘以前有白飞B6现在又有镂空和纳兰，水神这个职位看起来永远不会空下去啊！！后来和大马户来到了进化社，纳兰看进化社贴量不高，于是一次水了一百多帖子，进化社众人也觉得很奇怪。大马户说：我以前听说盘子里有个嘘嘘之神，没有见过面，今天一见，果然如此，于是给纳兰颁发了嘘嘘之神奖章！

起先的时候大家都以为纳兰是一个很有文艺气息的人，但是一段时间后，纳兰开了很多马甲，在盘子里乱串，顶着大家的名号瞎整，让大家都变得鄙视他。又学会了换头像，经常山寨别人的头像，于是大家看清了，这货原来是个顶着文艺外皮的2B青年。

编辑部的故事

■晶合实验室 suns

话说编辑部里谁的名字，
最难认呢？
你！
是你！
不会是你吧！
不要乱猜，进入正题！
stop
编辑“一丝不露”
谁知道这个“弢”字怎么念？
念“弢”tao一声。
恭喜这位同学
送你的礼物！
太感谢了！
请问……
陈——
陈——编辑在么？
气氛不对
我叫陈子赟（yun二声），下回要记得！
实际陈编辑是位
和蔼可亲的编辑！
有什么问题吗？可以随时@我！

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

《大众软件》单机游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	火炬之光2	2319
2	仙剑奇侠传五	2265
3	三国志12	2210
4	实况足球2013	2071
5	无主之地2	1944
6	热血无赖	1853
7	FIFA 13	1739
8	暗黑血统2	1698
9	真三国无双6	1670
10	反恐精英——全球攻势	1557

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年10月

编辑点评：号称《暗黑破坏神》系列替代者的《火炬之光2》，以其独特的艺术特色获得了不错的玩家关注度，在本期关注榜中名列榜首。而长期坚持与EA“FIFA”系列足球游戏对抗的“实况”系列新作《实况足球2013》，则获得了比FIFA13更高的关注度，这说明科乐美对最新一代“实况”所做出的努力没有白费。

《大众软件》网络游戏关注排行榜		
排名	游戏名称	票数
1	魔兽世界	2175
2	九阴真经	2018
3	巫师之怒	1870
4	英雄联盟	1867
5	剑侠情缘网络版3	1811
6	暗黑破坏神3	1758
7	洛奇	1642
8	剑灵	1601
9	功夫英雄	1532
10	龙之谷	1529

数据来源：《大众软件》读者投票 · 2012年10月

编辑点评：伴随着功夫熊猫在《魔兽世界》中正式登场，同时也是因为《魔兽世界》资料篇首次与海外同步上线，其关注度的高涨也是在意料之中。而《巫师之怒》作为一款俄制网游，由《英雄无敌5》的原研发团队制造，其具有俄罗斯风格的游戏内容给引进版网游在美、日、韩之外又带来了一股新鲜的空气。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	无主之地2	Borderlands 2
2	火炬之光 II	Torchlight II
3	幽浮——未知敌人	XCOM：Enemy Unknown
4	反恐精英——全球攻势	Counter-Strike：Global Offensive
5	全面战争——大合集	Total War：Master Collection
6	武装突袭2——联合行动	Arma II：Combined Operations
7	使命召唤——现代战争3	Call of Duty：Modern Warfare 3
8	黑道圣徒3	Saints Row The Third
9	超光速航行	FTL：Fater Than Light
10	无主之地2——季票	Borderlands 2 Season Pass

数据来源：Steam · 2012年9月30日

编辑点评：销量第一的《无主之地2》在AI方面比上一代有了明显的进步，在剧情内容上也更加饱满，同时还引入了名为“圣安德列斯风格”的升级系统。第二名《火炬之光2》的开发组也曾是《暗黑破坏神》的制作者，“火炬2”以其独特的艺术风格及多人合作模式适合更大范围的玩家共享乐趣。

韩国网络游戏单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	英雄联盟	AOS
2	剑灵	MMORPG
3	暗黑破坏神3	ARPG
4	FIFA OL2	体育
5	突袭OL	FPS
6	永恒之塔	MMORPG
7	天堂	MMORPG
8	冒险岛	MMORPG
9	地下城与勇士	MMORPG
10	超能勇士	AOS

数据来源：Gamenote · 2012年9月27日

编辑点评：AOS这种游戏类型正是因为有了像《超能勇士》（Cyphers）这样的佳作而获得了更多人的认可。《超能勇士》是由DNF开发商——韩国Neople公司开发的新类型DOTA类网游，其创新之处在于加入了新颖的动作格斗元素，重点呈现玩家间的激烈对抗。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	超凡蜘蛛侠	迷失之风
2	捣蛋猪	时间花园——解谜
3	宫爆老奶奶	音乐节奏
4	植物大战僵尸	超级水管工
5	水果忍者	霸气三国
6	小鳄鱼爱洗澡	空中指挥官
7	狂野飙车7——热度	博雅斗地主
8	宠物猎人G	名将——赤壁烽烟
9	消除之星	战魂
10	近地联盟先遣队3	家园7——贵族

数据来源：App Annie · 2012年10月5日

编辑点评：《迷失之风》是一款创新且极富游戏性的动作冒险游戏，玩家用手指施展风之力，从轻悠的微风到狂暴的龙卷风，融合了打击、探险与解谜元素。《超凡蜘蛛侠》则是一款具有“官方”身份的电影游戏，不过通常此类游戏的品质都不会太高，能取得排名第1的成绩还是应该归功于电影吧。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	水果忍者(中国版)	捕鱼达人2（官方正版）
2	捕鱼达人	捣蛋猪
3	铁路狂奔	僵尸再次疯狂
4	神庙逃亡	一起做陶瓷
5	愤怒的小鸟完整版	蒙特祖玛的宝藏3
6	会说话的汤姆猫2（免费版）	社交型任务管理
7	捕鱼达人2（官方正版）	暗影之枪
8	愤怒的小鸟太空版免费版	斯巴达——战神
9	植物大战僵尸	仙魔奇侠
10	一起做陶瓷	糖果赛车

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）· 2012年10月

编辑点评：《捣蛋猪》是由《愤怒的小鸟》开发者制造，以一头小猪的视角来创作的全新游戏。这头小猪同样是为蛋追逐，在爬行、滚动、旋转、撞击、爆炸、飞行中给玩家带来轻松休闲的乐趣，游戏共提供了60多个关卡以及免费更新，它能否重拾《愤怒的小鸟》的辉煌还有待时间的检验。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择



出片日



上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0%　特别策划 75%
专题企划 100%　评游析道 90%
预计完成时间 24:00









南方游戏周刊



强档攻略



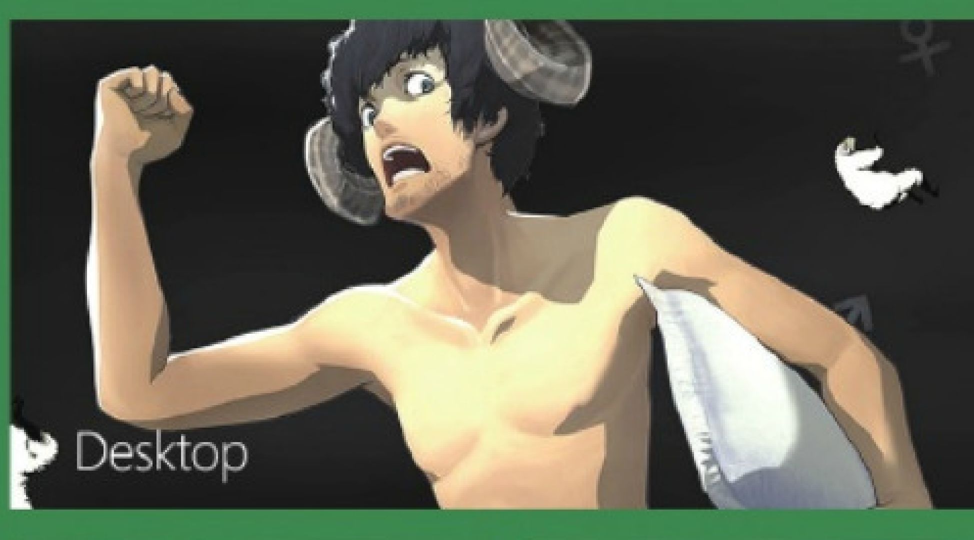
评测室



评测样品



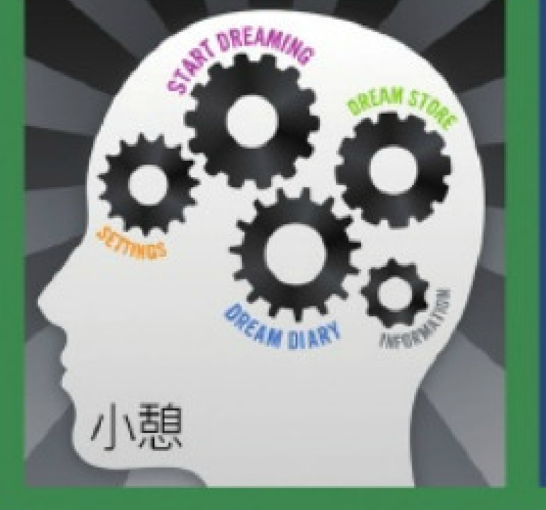
放松



Desktop



抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑



写作



灵感



最佳应用



出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN